TOUT POUR BIEN CHOISIR & TERMINER VOS JEUX

PC SOLUCES

n° 11 juillet-août 1997 39 F

9 solutions et guides complets

The last express
Time warriors
MDK...

Atlantis

Tous les secrets d'un monde oublié

Outlaws

Le bon, la brute, les plans...

Guide :

Les remèdes miracles pour Theme Hospital

Guide

X-Wing vs Tie-Fighter

Need for speed 2

Circuit caché, voitures secrètes...

L'envers du pécore, tous les plans et secrets des 15 niveaux !

Redneck Rampage

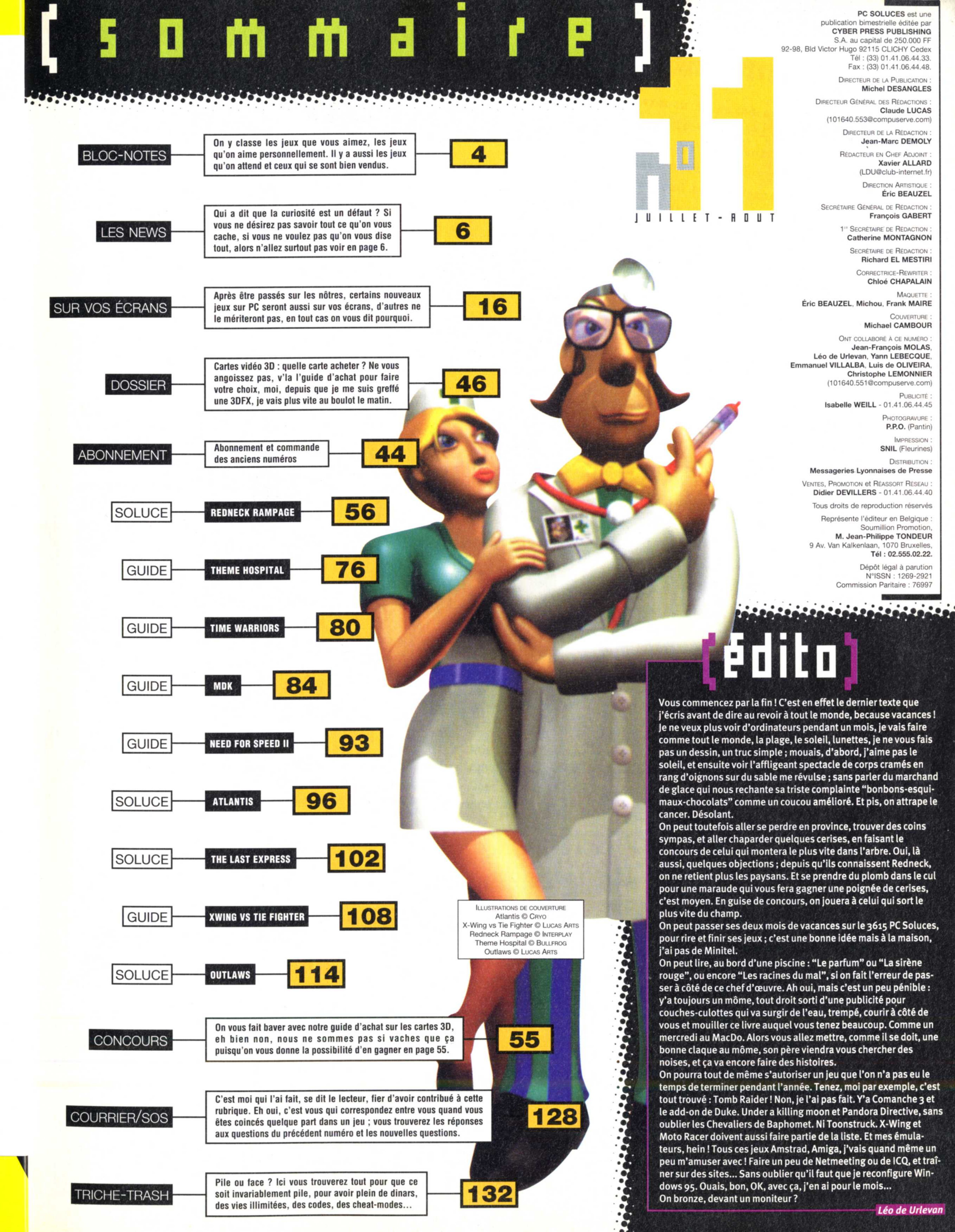
Cartes vidéo accélératrices 3D :

Tous les modèles du marché testés (Maxi Gamer 3DFX, Monster 3D, Righteous 3D, Mystique...)

CONCOURS : GAGNEZ DES CARTES 3DFX !

L 9506 - 11 - 39,00 F - RD

39 FF • Belgique : 290 FB • Suisse : 11 FS • Luxembourg : 270 FL • Canada : 9,95 $ Can.



sommaire

N° 11 JUILLET-AOUT

BLOC-NOTES — On y classe les jeux que vous aimez, les jeux qu'on aime personnellement. Il y a aussi les jeux qu'on attend et ceux qui se sont bien vendus. — 4

LES NEWS — Qui a dit que la curiosité est un défaut ? Si vous ne désirez pas savoir tout ce qu'on vous cache, si vous ne voulez pas qu'on vous dise tout, alors n'allez surtout pas voir en page 6. — 6

SUR VOS ÉCRANS — Après être passés sur les nôtres, certains nouveaux jeux sur PC seront aussi sur vos écrans, d'autres ne le mériteront pas, en tout cas on vous dit pourquoi. — 16

DOSSIER — Cartes vidéo 3D : quelle carte acheter ? Ne vous angoissez pas, v'la l'guide d'achat pour faire votre choix, moi, depuis que je me suis greffé une 3DFX, je vais plus vite au boulot le matin. — 46

ABONNEMENT — Abonnement et commande des anciens numéros — 44

SOLUCE — REDNECK RAMPAGE — 56

GUIDE — THEME HOSPITAL — 76

GUIDE — TIME WARRIORS — 80

GUIDE — MDK — 84

GUIDE — NEED FOR SPEED II — 93

SOLUCE — ATLANTIS — 96

SOLUCE — THE LAST EXPRESS — 102

GUIDE — XWING VS TIE FIGHTER — 108

SOLUCE — OUTLAWS — 114

CONCOURS — On vous fait baver avec notre guide d'achat sur les cartes 3D, eh bien non, nous ne sommes pas si vaches que ça puisqu'on vous donne la possibilité d'en gagner en page 55. — 55

COURRIER/SOS — C'est moi qui l'ai fait, se dit le lecteur, fier d'avoir contribué à cette rubrique. Eh oui, c'est vous qui correspondez entre vous quand vous êtes coincés quelque part dans un jeu ; vous trouverez les réponses aux questions du précédent numéro et les nouvelles questions. — 128

TRICHE-TRASH — Pile ou face ? Ici vous trouverez tout pour que ce soit invariablement pile, pour avoir plein de dinars, des vies illimitées, des codes, des cheat-modes... — 132

PC SOLUCES est une publication bimestrielle éditée par CYBER PRESS PUBLISHING
S.A. au capital de 250.000 FF
92-98, Bld Victor Hugo 92115 CLICHY Cedex
Tél : (33) 01.41.06.44.33.
Fax : (33) 01.41.06.44.48.

DIRECTEUR DE LA PUBLICATION : **Michel DESANGLES**

DIRECTEUR GÉNÉRAL DES RÉDACTIONS : **Claude LUCAS** (101640.553@compuserve.com)

DIRECTEUR DE LA RÉDACTION : **Jean-Marc DEMOLY**

RÉDACTEUR EN CHEF ADJOINT : **Xavier ALLARD** (LDU@club-internet.fr)

DIRECTION ARTISTIQUE : **Éric BEAUZEL**

SECRÉTAIRE GÉNÉRAL DE RÉDACTION : **François GABERT**

1ER SECRÉTAIRE DE RÉDACTION : **Catherine MONTAGNON**

SECRÉTAIRE DE RÉDACTION : **Richard EL MESTIRI**

CORRECTRICE-REWRITER : **Chloé CHAPALAIN**

MAQUETTE : **Éric BEAUZEL, Michou, Frank MAIRE**

COUVERTURE : **Michael CAMBOUR**

ONT COLLABORÉ À CE NUMÉRO : **Jean-François MOLAS, Léo de Urlevan, Yann LEBECQUE, Emmanuel VILLALBA, Luis de OLIVEIRA, Christophe LEMONNIER** (101640.551@compuserve.com)

PUBLICITÉ : **Isabelle WEILL** - 01.41.06.44.45

PHOTOGRAVURE : **P.P.O.** (Pantin)

IMPRESSION : **SNIL** (Fleurines)

DISTRIBUTION : **Messageries Lyonnaises de Presse**

VENTES, PROMOTION et RÉASSORT RÉSEAU : **Didier DEVILLERS** - 01.41.06.44.40

Représente l'éditeur en Belgique : Soumillion Promotion, **M. Jean-Philippe TONDEUR**
9 Av. Van Kalkenlaan, 1070 Bruxelles,
Tél : 02.555.02.22.

Dépôt légal à parution
N°ISSN : 1269-2921
Commission Paritaire : 76997

ILLUSTRATIONS DE COUVERTURE
Atlantis © Cryo
X-Wing vs Tie Fighter © Lucas Arts
Redneck Rampage © Interplay
Theme Hospital © Bullfrog
Outlaws © Lucas Arts

édito

Vous commencez par la fin ! C'est en effet le dernier texte que j'écris avant de dire au revoir à tout le monde, because vacances ! Je ne veux plus voir d'ordinateurs pendant un mois, je vais faire comme tout le monde, la plage, le soleil, lunettes, je ne vous fais pas un dessin, un truc simple ; mouais, d'abord, j'aime pas le soleil, et ensuite voir l'affligeant spectacle de corps cramés en rang d'oignons sur du sable me révulse ; sans parler du marchand de glace qui nous rechante sa triste complainte "bonbons-esquimaux-chocolats" comme un coucou amélioré. Et pis, on attrape le cancer. Désolant.
On peut toutefois aller se perdre en province, trouver des coins sympas, et aller chaparder quelques cerises, en faisant le concours de celui qui montera le plus vite dans l'arbre. Oui, là aussi, quelques objections ; depuis qu'ils connaissent Redneck, on ne retient plus les paysans. Et se prendre du plomb dans le cul pour une maraude qui vous fera gagner une poignée de cerises, c'est moyen. En guise de concours, on jouera à celui qui sort le plus vite du champ.
On peut passer ses deux mois de vacances sur le 3615 PC Soluces, pour rire et finir ses jeux ; c'est une bonne idée mais à la maison, j'ai pas de Minitel.
On peut lire, au bord d'une piscine : "Le parfum" ou "La sirène rouge", ou encore "Les racines du mal", si on fait l'erreur de passer à côté de ce chef d'œuvre. Ah oui, mais c'est un peu pénible : y'a toujours un môme, tout droit sorti d'une publicité pour couches-culottes qui va surgir de l'eau, trempé, courir à côté de vous et mouiller ce livre auquel vous tenez beaucoup. Comme un mercredi au MacDo. Alors vous allez mettre, comme il se doit, une bonne claque au môme, son père viendra vous chercher des noises, et ça va encore faire des histoires.
On pourra tout de même s'autoriser un jeu que l'on n'a pas eu le temps de terminer pendant l'année. Tenez, moi par exemple, c'est tout trouvé : Tomb Raider ! Non, je l'ai pas fait. Y'a Comanche 3 et le add-on de Duke. Under a killing moon et Pandora Directive, sans oublier les Chevaliers de Baphomet. Ni Toonstruck. X-Wing et Moto Racer doivent aussi faire partie de la liste. Et mes émulateurs, hein ! Tous ces jeux Amstrad, Amiga, j'vais quand même un peu m'amuser avec ! Faire un peu de Netmeeting ou de ICQ, et traîner sur des sites... Sans oublier qu'il faut que je reconfigure Windows 95. Ouais, bon, OK, avec ça, j'en ai pour le mois...
On bronze, devant un moniteur ?

Léo de Urlevan

Vous en avez marre de moonraquer un max' ? Pas de problème, Eidos vous offre des jeux pour fêter la sortie des dossiers secrets James Bond ! Avec les économies, vous pourrez vous acheter un super smoking comme Pierce Brosnan. Pour concourir, il vous suffit de renvoyer votre bulletin. Pas besoin de l'apporter à bord d'une Aston Martin ou par hélicoptère, la poste fera très bien l'affaire.
Pendant que je vous tiens, je voulais vous demander d'arrêter de vous exciter à la première annonce qui passe : Tomb Raider Expert Level n'est pas prévu pour le moment, puisque sa sortie n'a jamais été annoncée officiellement. On le trouvera peut-être en bunddle avec Tomb Raider 2, mais rien n'est sûr...

Les jeux que vous attendez à mort

On peut dire que vous avez de la chance : la plupart des titres qui vous faisaient baver sont d'ores et déjà disponibles, même qu'on les a testés. Ce qui est moins bien, c'est que quelques-uns nous ont déçus... Lands of Lore 2, lui, n'a pas l'air plus avancé que la dernière fois, et Jedi Knight ne sortira pas avant la rentrée.

1. Lands of Lore 2
2. Dark Forces 2 : Jedi Knight
3. Tomb Raider Expert Level (?!)
4. Myst 2 : Riven
5. LBA 2
6. Conquest Earth
7. Moto Racer
8. Titanic
9. Need For Speed 2
10. Dungeon Keeper

Les jeux que vous préférez

Bon, Alerte Rouge est toujours votre chouchou, Tomb Raider et Duke ne vous déçoivent pas, même avec le temps... En revanche, l'arrivée de Theme Hospital a dû chambouler vos soirées, car le voici qui entre dans votre top.

1. Alerte Rouge
2. Tomb Raider
3. Duke Nukem 3D
4. Diablo
5. Warcraft II
6. F1 GP2
7. Quake
8. Pod
9. Les Chevaliers de Baphomet
10. Theme Hospital

Les sorties à prix réduits

- Gold Reserve : Fantasy General (Mindscape)
- Gold Reserve : Panzer General II (Mindscape)
- Gold Reserve : Warhammer dans l'ombre du rat cornu (Mindscape)
- Oddballz (Mindscape)
- Speed Demon (Eidos)
- Olympic Soccer (Eidos)
- Olympic Games (Eidos)
- Ascendancy (Virgin)
- Manic Karts (Virgin)
- Sensible Soccer (Virgin)
- Civil War (Sierra)
- Silent Thunder (Sierra)
- Indy Car Racing 2 (Sierra)
- Meridian 59 (3DO)
- Jungle Strike + Desert Strike (Gremlin)

Le classement top crédibilité

Vous le remarquerez en matant les tests : il y a peu de jeux qui nous aient emballés. Mais heureusement, il y a des super hits que vous pouvez acheter les yeux fermés. Voici notre liste des commissions perso' qu'on vous dévoile parce qu'on a un bon fonds.

- Interstate 76 (Activision)
- X-Wing Vs Tie-Fighter (Lucas Arts)
- Redneck Rampage (Interplay)
- LBA 2 (Adeline Software)

Les meilleures ventes du mois dernier

1. Alerte Rouge : Mission Taiga
2. Alerte Rouge
3. Theme Hospital
4. Diablo
5. Screamer
6. The Pandora Directive
7. Tomb Raider
8. FIFA 97
9. Versailles
10. Flight Simulator 6

Les sorties prévues d'ici la fin aout

- Dark Reign (Activision)
- Legacy of Kain (Activision)
- Dominion (7th Level)
- Warlords III (Broderbound)
- Riven (Broderbund)
- Supersonic Racers (Mindscape)
- Dungeon Keeper (Bullfrog)
- Waterworld (Interplay)
- NBA Hangtime (Midway)

Le bloc-notes vous donne le permis de jouer

Gagnez en participant au tirage au sort :

- **5** JEUX KIXX TEK WAR
- **5** JEUX KIXX BURIED IN TIME
- **5** TOURS D'ECRAN JAMES BOND
- **10** T-SHIRTS JAMES BOND
- **20** STYLOS JAMES BOND





COUPON DU CONCOURS

à découper ou à recopier et à retourner à :
PC SOLUCES - Bloc-Notes, 92-98 Bd Victor Hugo, 92115 Clichy CEDEX

Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
Code postal : .... Ville : ....
Âge : .... Micro : ....

(répondez aux questions suivantes en lettres majuscules, les coupons illisibles seront comptés comme nuls.)

Mes 5 jeux préférés, pour le hit-parade des lecteurs, sont :
1) ....
2) ....
3) ....
4) ....
5) ....

Le jeu que je préfère et auquel j'ai joué pendant des heures :
....

Le jeu dont j'attends la sortie avec impatience, je n'en dors plus la nuit :
....

Les derniers jeux que j'ai achetés sont :
1) ....
2) ....
3) ....

J'aimerais que vous publiiez des aides pour les jeux suivants :
1) ....
2) ....
3) ....

PC11 écrivez droit, svp !

REGLEMENT

1) *Eidos, Accolade et PC Soluces organisent un tirage au sort qui sera clos le 30 août 1997 à minuit.*
2) *Tout le monde peut y participer, sauf les membres de Eidos, d'Accolade et de PC Soluces.*
3) *La participation implique l'envoi d'un bulletin de participation original. Les bulletins raturés, incomplets ou illisibles ne seront pas pris en compte.*
4) *Les gagnants seront personnellement avisés, et les lots seront envoyés avant le 31 septembre 1997.*

DRAG KING
Récemment, une américaine, Margaret Hunter, rencontre sur Internet un businessman nommé Thorne Groves. Ils discutent, Hunter découvre que Groves est malade du sida, elle tombe amoureuse et l'épouse malgré sa maladie, car l'amour est plus fort que tout. Ils n'ont pas de relations physiques, d'une part à cause de la maladie, d'autre part parce que la poitrine de Groves est entourée de bandages, suite à un accident de voiture. Mais quelques mois plus tard, alors que Groves était censé être au stade terminal de la maladie, Hunter constate qu'il n'y a aucune aggravation notable; que Groves ne consulte aucun médecin, aucun hôpital; et que quand les parents de Groves appellent à la maison, au lieu de demander "Thorne", ils demandent "Holly". Elle a finalement découvert que Groves était une femme, pas malade du tout, dont les bandages ne cachaient que sa poitrine et pas de cicatrices. Elle a porté plainte et la cour lui a accordé le jugement, ainsi que 1,3 million de francs de dommages et intérêts. "J'espère que ça apprendra aux gens à se méfier des rencontres sur Internet", a-t-elle déclaré à la presse. Elle aurait dû commencer par là, grosse nigaude.

LE ROI DES COUILLONS
Un type de 21 ans s'est mis, en mars dernier, à menacer Bill Gates en essayant de lui extorquer 25 millions de francs. "Si tu ne paies pas, ou si tu préviens la police, je peux t'abattre d'une seule balle à cinq cent mètres", disait-il. Il a d'abord envoyé trois lettres pour expliquer ça, puis une quatrième accompagnée d'une disquette expliquant comment Gates devait déposer l'argent sur un compte à l'étranger. Il a suffit aux flics de lire les secteurs inutilisés de la disquette pour trouver tout un tas de segments de fichiers parmi lesquels figuraient l'adresse des parents du type, des morceaux de sa correspondance, etc. Il s'est fait arrêter et risque 20 ans de prison. Il était déjà recherché pour plusieurs escroqueries. Envoyer une disquette à Bill Gates sans l'avoir formatée au préalable! Pourquoi pas à monsieur Norton lui-même, pendant qu'il y était? Quel couillon!

2984
Une nouvelle vague de criminalité commence à émerger aux États-Unis: les faux chèques. Non pas les bons vieux chèques en bois, mais de vrais-faux chèques imprimés sur une imprimante couleur, dont le nom a été altéré. Vous savez combien de faux chèques sont fabriqués chaque jour de cette manière? Plus d'un million! Et sur 1 an, ça représente une somme de 25 milliards de francs qui passent aux mains des faussaires. On comprend que le FBI commence à flipper et que les banques soient en train de mettre en place des systèmes d'identification de leurs clients par empreintes digitales, reconnaissance vocale et scan de l'iris.

LUXE, CALME ET INTERNET
Mercedes sort un nouveau modèle, la E420, pré-équipée d'un IBM Thinkpad, d'une Sega Saturn (j'espère que c'est sur le siège arrière, pour les gamins) et d'une connexion Internet par modem cellulaire. Il va bientôt falloir faire une loi pour qu'on n'ait pas le droit d'aller sur un site rose et de conduire en même temps.

on vous dit tout
news de michel desangles (avec des bouts de léo de urlevan & yann lebecque)

Il s'est vendu 7 millions de micro-ordinateurs au Japon entre mars 96 et mars 97, contre 8 PC et une Soundblaster en Papouasie Nouvelle-Guinée sur la même période.

Pioneer vient de sortir un écran plasma de quarante pouces de diagonale, d'une épaisseur de 10 centimètres, capable d'afficher 16 millions de couleur sur un angle de vue de 160°. C'est l'écran LCD le plus brillant du monde. À 45.000 balles l'unité, il peut.

ÉCONOMIE D'IMPOTS
Tiens, je vais vous filer une astuce fiscale utilisée par les plus grands constructeurs américains. Vous avez une entreprise qui exerce, disons, dans la ville X. Vous allez voir les services fiscaux de la ville voisine Y, et vous leur proposez de créer simplement une domiciliation dans leur ville, de telle sorte que le siège social se trouve à Y, ce qui vous fait payer des impôts et autres taxes à la ville Y et plus à X. En échange de quoi vous demandez 20 ou 30% de rabais sur les taxes. En général, plus la boîte est importante, et plus la ville Y sera ravie. Ça marche d'autant mieux que X et Y sont politiquement opposés. Par exemple, si les services fiscaux du Kremlin-Bicêtre nous lisent, qu'ils sachent que nous serions ravis de déclarer nos ventes de PC Soluces chez eux en échange de quelques faveurs. Nous acceptons également Ivry, St Mandé, Gennevilliers et Montreuil.

Alors que Sierra Online a décidé de laisser tomber le développement de ses produits sur consoles pour se concentrer sur le marché PC, Microprose préfère également s'éloigner de ce marché mouvant en laissant Ocean (donc Infogrames) s'occuper de l'adaptation de ses produits.

APPLE VS LA PENTE SAVONNEUSE
Apple a décidé de porter son prochain système d'exploitation (pas le Système 7 ni le Système 8, mais Rhapsody, inspiré de l'interface NeXT), sur PC d'ici mi-98. Mais pour cela, il faudrait qu'Apple existe encore à mi-98, et s'ils continuent leurs conneries à la vitesse actuelle (celle de la mer au Mont St-Michel), il n'est pas sûr qu'ils tiennent jusque-là. Ils paniquent tellement que dans la dernière version en date du Mac OS (on prononce mac eau esse, pas Macosse), ils ont abandonné leur principe de menu pour adopter celui de Windows, ils ont copié les onglets de Windows, ils cherchent à adopter la même intégration Internet que Windows, bref, tout ce qui a fait la gloire du Mac est en train de disparaître au profit de ce qui a fait la honte de Windows. Situation paradoxale, puisque si Billou avait changé des détails d'interface, c'était pour éviter les procès, et non pas pour améliorer le concept.
Je vous écrirais bien un article complet sur les projets d'Apple, mais c'est inutile, vous pouvez le faire vous-même. C'est très simple. Imaginez ce que vous feriez à leur place; eh bien, ils font le contraire. Fastoche, non? La Pippin, vous en feriez quoi, de cette soi-disant "console" nullarde, lente et dépassée? Vous la laisseriez tomber? Eh bien, pas Apple. Le Newton, bel objet mais totalement à côté de la plaque, trop gros, trop cher, trop lent, vous l'abandonneriez? Ok: Apple poursuit les recherches. Vous essayeriez de mettre en valeur les choses qui vous distinguent de Windows? Pas Apple, qui préfère copier son copieur. Contrairement à Windows, vous essayeriez de sortir un système fiable, efficace, professionnel et surtout sans bugs, quitte à en retarder un peu la sortie? Pas Apple, qui travaille sur deux systèmes simultanément, en sortant des extensions tous les mois dans des tas de versions différentes, oubliant la compatibilité et la fiabilité. C'est facile, comme jeu, non?

UNE FEMME QUI BULLE

La société Veuve Clicquot, fabricant de champagne bien connue, a eu une idée amusante. Elle est partie de la constatation qu'il n'existait que deux portraits de Madame Veuve Clicquot Ponsardin, tous deux la représentant à l'âge de 70 ans environ. Or, c'est à 27 ans, à la mort de son mari (déjà, vous venez de comprendre "Veuve". Vous n'avez pas acheté ce magazine pour rien), lorsqu'elle a repris ses affaires en main, qu'elle a véritablement révolutionné la fabrication du champagne, en créant notamment une méthode pour le clarifier. La présidente actuelle de Clicquot a demandé à ILM, la boîte de George Lucas spécialisée dans les effets spéciaux, de créer un portrait de la veuve à 27 ans en partant des deux seuls portraits connus. ILM a engagé deux jeunes filles ayant des visages approchant et a morphé toutes les images afin d'obtenir ce que vous voyez ci-contre. Est-ce que c'est ressemblant? Probablement. En tous cas, si l'idée de vieillir quelqu'un avait déjà été réalisée, l'idée inverse est nouvelle. Bravo, Clicquot. Champagne, pour fêter ça!





LE SUCCESSEUR DU DVD

Bon, laissez tomber les DVD, Sony vient de mettre au point un nouveau laser bleu-vert (la couleur détermine la fréquence) permettant de loger 12 Go, soit le double d'un DVD, sur une seule face. Le produit sortira en l'an 2000 (qui est, non pas très loin dans le futur, mais dans deux ans et demi, je vous le rappelle).

ÇA PASSE À L'ACE

Ça s'est passé assez vite entre la société ACE et l'ogre Virgin/Westwood. Il y a eu un litige au sujet du add-on «Are you ready and alert?». Procès: le gagnant est Virgin et de loin. Selon la décision de justice d'une «Court» hollandaise, Ace devra arrêter la fabrication du produit incriminé, payer des dommages et intérêts et reverser une certaine somme sur chaque exemplaire vendu. Pourtant, l'add-on n'était qu'une compilation de niveaux trouvés sur Internet, ce qui n'est en soi pas répréhensible. Le point sur lequel a achoppé Virgin, c'est qu'au milieu des niveaux s'en trouvait un qui venait de la version originale de Red Alert. Ace a prétendu que c'était une erreur et que seuls les 6000 premiers exemplaires fabriqués comportaient ce niveau, sur 60.000 commercialisés; mais le juge leur a demandé de le prouver en fournissant ne serait-ce qu'un seul exemplaire ne comportant pas le niveau incriminé. Ace s'en est montré bien incapable, mais a refusé d'admettre que c'était du bluff. Ça a énervé le juge qui a tranché en faveur de Virgin. Suivant!

POLICHE

Ce mois-ci, c'est le site Internet du gouvernement polonais qui a été victime de pirates. Ils ont changé "République de Pologne" en "Républhack de Pologne" (traduction approximative, d'autant que je parle mal le polonais), "Centre d'information" en "Centre de désinformation", ont dérouté les liens qui pointaient vers le site du premier ministre sur le site Playboy, etc. C'est quand même bizarre que les pirates du monde entier attaquent les gouvernements pour clamer à chaque fois que ceux-ci désinforment. Venant de gens qui justement sont experts en manipulation de l'information, et sont capables de trier les vraies infos des fausses, c'est quand même, euh... réaliste.

TOUT SE JOUE AVANT SIX ANS

À Arnhem en Hollande, un voleur a été surpris en train de cambrioler une maison avec son gamin de quatre ans sur le dos. Il était divorcé, ce jour-là la garde de l'enfant lui incombait, que vouliez-vous qu'il fît? Qu'il le laisse enfermé dans sa voiture en attendant? Ç'eût été immoral. Le père est en taule, l'enfant est retourné auprès de sa mère.

WORMS 2

Microprose, qui a réalisé 500 millions de francs de ventes de mars 96 à mars 97 (pour un bénéf de 40 millions, contre une perte de 200 millions l'an dernier, oui, ça va mieux, merci), vient de signer un accord de distribution exclusif avec Team 17. C'est donc chez Microprose qu'on verra sortir Worms 2 cet automne.

LES PREMIERS PROGRAMMEURS

Les premiers programmeurs du monde - ceux qui manipulaient l'ENIAC, premier ordinateur en 1945 - étaient des programmeuses. Six femmes que l'on désignait sous le terme "calculatrices" et qui devait reconfigurer la bécane à chaque nouveau calcul. C'est IBM, par le truchement de la WITI (Femmes de Science et de Technologie), qui les a honorées au début du mois, en organisant un banquet à leur intention (du moins, à l'intention des survivantes). Détail amusant: à l'époque, comme ce n'étaient "que" des femmes (dans la hiérarchie militaire, c'était en dessous de juteux deuxième classe), elles n'avaient pas le droit d'approcher l'ENIAC et devait tout faire sur papier. C'étaient ensuite des ouvriers spécialisés qui allaient manipuler les interrupteurs et autres câbles à leur place.

CREATIVE LABS VS CYRIX

Creative Labs vient de remporter la première manche de son procès contre Cyrix, qui avait prétendu que son processeur Media GX était "100% compatible Soundblaster". Il ne l'est pas, et un tribunal a interdit à Cyrix de faire allusion à Soundblaster dans ses pubs, et de distribuer les drivers de Creative Labs sur son site Internet. Il reste encore un point à régler: les puces Cyrix sont conçues pour faire croire au processeur central qu'il y a une carte Soundblaster dans la bécane, alors qu'il n'y en a pas. Le procès continue.

QUAND LES GREMLINS S'ACCOUPLENT AVEC LES LEMMINGS...

Gremlins est en passe de devenir le plus gros éditeur anglais, avec le rachat de DMA, la boîte à l'origine de Lemmings (ainsi que de Lemmings II, Lemmings III, Lemmings IV, Lemmings 3D, Lemmings Vs Tie-Fighter, The Lemmings gang-bang without a girl, The Mutant Lemmings Vs Jennifer Aniston, Lemmings Park, Lemmings meet the Pope, Lemmings against the machine, et Lemmings 0: How It All Began). L'air de rien, toute cette petite tribu s'est vendue à 20 millions d'exemplaires à travers le monde (ah oui, y a aussi Lemmings around the World, de Daft Lemmings).

on vous dit tout

CAPITALISME VS OZONE

C'est le gouvernement anglais qui a lancé la bataille au sein de l'Union Européenne pour interdire l'emploi d'une nouvelle forme de cannette de boisson renfermant un gaz, le HFC134a, capable de refroidir la boisson qu'elle contient de 17° en deux minutes. Il suffit d'appuyer sur un bouton se trouvant au fond pour que le gaz en question soit libéré et fasse son office. Seul problème: le HFC est 3000 fois plus dangereux pour l'atmosphère que le dioxide de carbone, et son utilisation pourrait augmenter considérablement l'effet de serre. Heureusement, les deux principaux fabricants de ce gaz ont déjà déclaré qu'ils ne le vendraient pas à des sociétés alimentaires. Ouf. On a eu chaud. On respire. Enfin, façon de parler.

CODE INCRACKABLE

IBM a annoncé la mise au point, début mai, d'un algorithme de cryptage enfin impossible à décoder. C'est comme quand on dit "l'eau bout à 100 degrés": il manque un tout petit bout de phrase derrière (en l'occurrence, "au niveau de la mer"). Pour le cryptage, le bout de phrase manquant, c'est "en utilisant l'algorithme de Dieu", autrement dit (car c'est une expression mathématique, pas religieuse), en utilisant la manière "noble", le décryptage mathématique. Reste qu'il sera toujours possible de torturer le type qui a la clé du code pour le faire avouer, ainsi que l'acheter, ou le menacer, ou prendre sa famille en otage, ou lui couper un bras, ou essayer le prénom de ses gamins comme mot de passe, ou exercer un chantage économique ou une guerre contre le pays qui détient le code. Ou la puissance de calcul brute, car il manque un deuxième petit bout de phrase: "dans un délai raisonnable". Il suffit de connecter quelques très gros ordinateurs et de les laisser bosser six mois pour craquer strictement n'importe quel code de n'importe quel type. Bien sûr, si c'est pour décrypter le compte bancaire de mon camarade Danbiss, personne ne va prendre cette peine. Mais s'il a une guerre mondiale et que les données à décrypter concernent les forces ennemies, vous pensez si on va se gêner. Ok, c'est pas noble, c'est pas dans les règles des mathématiques pures, mais ça marche. En attendant, la recherche du cryptage ultime occupe bon nombre de mathématiciens, de programmeurs, et même de journalistes, à commencer par moi, qui vient d'écrire sur le sujet un article de 250 francs. C'est là que sont les véritables enjeux. Envoyez la monnaie.

POSTSCRIPT 3

Adobe vient de présenter la version 3 de son langage Postscript. C'est le langage standard pour l'impression de documents. Jusqu'à la version 2, on a souvent reproché au Postscript d'être incapable de gérer la transparence. Eh bien, on va continuer, car la version 3 ne sait toujours pas le faire. Elle rajoute quelques gadgets: vitesse accrue, des fontes en plus dans le kit de base, tramages supplémentaires pour que les images en teintes de gris ressortent mieux, anti-aliasing, séparation des couleurs, rien de bien extraordinaire. Si, tout de même, une bonne nouvelle: Adobe et Microsoft sont en train de mettre au point (enfin, "au point", ça voudrait dire que le produit le sera lorsqu'il sortira. Ne comptez pas là-dessus, ça sera aussi bourré de bugs que le reste. Disons qu'ils sont simplement en train de "mettre") un nouveau driver unifié fonctionnant sur toutes les versions de Windows, et toutes les versions de Postscript. Oui, je sais, "Billou" et "unifié", ça risque pas. Vous aurez l'occasion de le constater lors de la sortie du driver en question, à la fin de l'année.

SPEED

Tous les ans, les gros constructeurs américains vont plaider leur cause auprès de l'administration Clinton. C'est ce qu'on appelle du lobbying: faire pression pour tirer la couverture à soi. Le 4 juin dernier, Bill Gates (Microsoft), Andy Grove (Intel), Eubanks (Symantec) et quelques autres sont allés rencontrer le vice-président américain, Al Gore, rencontre à l'issue de laquelle ils ont donné une conférence de presse. Un journaliste leur a demandé: si le gouvernement vous le demandait, travailleriez-vous pour lui? À quoi Andy Grove a répondu: "On travaille à la vitesse d'Internet. Le gouvernement travaille à la vitesse d'un gouvernement. La vitesse d'Internet, c'est trois fois plus rapide que la montre que vous avez au poignet. La vitesse du gouvernement, c'est trois fois plus lent que cette même montre. Pour qu'on travaille ensemble, il faudrait ajuster les échelles de temps..."

PENTIUM II MOINS CHER

Cyrix vient de terminer la mise au point de son processeur 6x86MX. C'est un compatible Pentium II MMX à la moitié du prix de l'original. Ça met la bécane complète aux alentours de 10.000 balles, le prix d'un système Pentium MMX (pas II). Il est à noter qu'IBM commercialise également ce 6x86MX sous son propre nom. Le principal avantage de ce processeur, outre sa vitesse et son prix, c'est qu'il s'adapte aux cartes non prévues pour le Pentium II, en se connectant sur le slot 1 de la carte-mère et pas sur le slot 7. Sortie des premiers modèles chez les fabricants de compatibles début juillet.

Seinfeld a signé pour deux saisons supplémentaires (neuvième et dixième année), et l'équipe de Friends rempile pour une quatrième saison. Forcément, si vous ne recevez pas Canal Jimmy, vous vous en foutez.

La NASA s'est encore fait pirater son site fin mai, par un mineur, cette fois. Y a pas un pirate qui pourrait me rajouter quelques milliards sur mon compte en banque? Mais discrètement, hein.

DVD-ROM

Le premier DVD-Rom informatique vient de voir le jour sous l'égide de Pioneer au Japon; mais c'est sur Mac qu'il fonctionne, car selon le constructeur: "sur Mac, il n'y a pas une myriade de modèles et de standards, c'est donc beaucoup plus facile à mettre en place". La version Windows suivra dans quelques mois, une fois que tous les tests de compatibilité auront été effectués. Prix prévu: 3500 balles environ, mais le drive est pour l'instant réservé au marché japonais (qui est l'un des gros marchés Macintosh dans le monde).

MAUDIT RÉSEAU

Récemment, une rumeur a couru sur le rachat de Compuserve par AOL. Ce n'était pas une rumeur, des pourparlers ont effectivement eu lieu, mais AOL n'a pas assez de thunes pour racheter la totalité de Compuserve. Or, H&R Block, la boîte qui dirige Compuserve, n'a pas envie de vendre son serveur par petits bouts. En général, dans ces cas-là, AOL devrait payer un peu d'argent à H&R Block et compléter avec un paquet de ses propres actions, mais H&R ne veut pas d'actions d'AOL. On comprend que la déroute de Compu l'ait refroidi en ce qui concerne les réseaux électroniques...

SORRY DAVE...

Les numéros de téléphone sont en train de changer aux USA, notamment à Redmond, patrie de Microsoft. Le nouvel indicatif est 425, ce qui, transcrit en lettres, donne... HAL, comme dans 2001. Et on se souvient que HAL, en décalant chaque lettre d'un cran, donne... IBM (et je rappelle pour la millième fois que contrairement à la rumeur, Clarke, l'auteur de 2001, ne l'a pas fait exprès (il le raconte dans son autobiographie)).

CLINTON VS SILICON VALLEY

Les hésitations du gouvernement Clinton sur le cryptage des données – faut-il en autoriser l'exportation ou pas? – commencent à gonfler très sérieusement les gros constructeurs américains qui n'attendent que ça pour faire exploser le business sur Internet. Sun a pris l'initiative en montant une filiale en Russie, en lui faisant développer un algorithme actuellement interdit d'exportation hors des USA, et en se contentant soit de l'importer pour ses clients américains (c'est pas interdit), soit de le faire vendre par sa filiale pour ses clients étrangers (pas interdit non plus). Ça met en lumière la pusillanimité du gouvernement US, qui se trouve réduit à lutter pour le principe, le marché ayant déjà dicté sa loi. On imagine aisément que Clinton ne doit pas aimer des masses se faire forcer la main de telle manière, mais a-t-il le choix? Ça lui apprendra à vouloir à la fois le libéralisme et le contrôle par l'état. Il lui aurait suffit de regarder dans un dictionnaire pour constater que ces deux termes sont contradictoires.

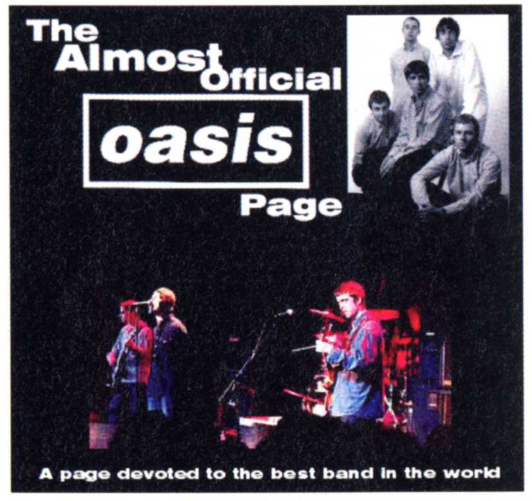
10% des 1000 plus grosses entreprises françaises utilisent la reconnaissance vocale d'une manière ou d'une autre. En Italie, ça monte à 68%. Ils ont plus de téléphones roses que nous ou quoi?

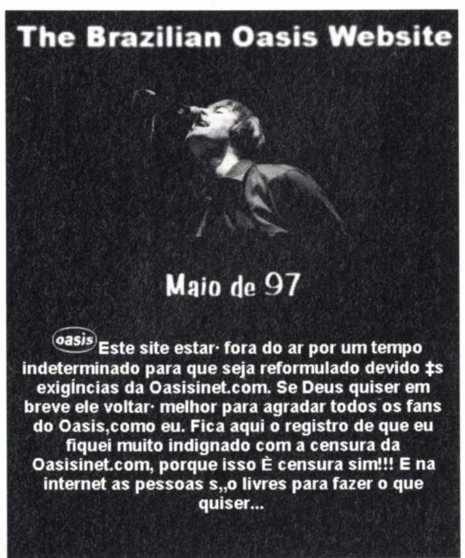
Y A-T-IL UN MÉDECIN DANS LA SALLE?

Si vous savez ce que peuvent être les symptômes suivants: fièvre pendant deux-trois jours, démangeaisons, paralysie de l'un des deux membres supérieurs, perfusion systémique faible, et finalement un choc cardiogénique dû à une myocardite (avec une faible contraction du ventricule gauche) (j'ai l'impression d'être Docteur Benton, c'est génial), le tout accompagné d'un œdème pulmonaire et d'une méningite aseptique, contactez sur Internet (www.jaring.my/jkns/outbreak/vm1.htm) les médecins malais qui ne savent plus à quel saint se vouer (d'autant qu'ils sont musulmans, au temps pour moi). Je vous préviens tout de suite que c'est pas la peine de les déranger si vous avez diagnostiqué une encéphalite japonaise, une fièvre jaune, une infection de Rickett ou une dengue (fièvre rouge), parce qu'on sait déjà que c'est pas ça. Ce sont les premiers, à ma connaissance, à faire appel à la communauté médicale internationale par le biais d'Internet pour conjurer une nouvelle maladie. Les informations fournies sont très précises et permettront (probablement) à des spécialistes des maladies virales tropicales de leur venir en aide.

OASIS VS INTERNET

Le groupe Oasis a posé récemment un ultimatum: tous les sites de fans qui contiennent des paroles de leurs chansons, des images ou des extraits audio seront poursuivis en justice s'ils ne s'amendent pas en retirant immédiatement tout ce qui est copyrighté par le groupe. Ça a créé tout un barouf au sein des fans; certains ont interrompu leur site, d'autres se sont plongés dans des bouquins de droit; on a d'abord cru que c'était le groupe lui-même qui avait pris cette décision, mais dans une interview sur MTV, le frère du chanteur (je ne sais plus leurs noms, excusez-moi, je n'écoute que de la techno) a déclaré que pour ça, il aurait fallu qu'ils soient branchés Internet, or, ils se foutent totalement de ce qui peut bien s'y passer, n'ont pas d'ordinateur et conseillent aux jeunes d'acheter une guitare plutôt qu'un ordinateur. On a ensuite supposé que Sony, leur maison de disque, était à l'origine de l'ultimatum, mais il s'est finalement avéré que c'était leur manager qui avait pris l'initiative. L'un des fans a potassé la loi anglaise et a envoyé au manager une bafouille de plusieurs pages (trop longue pour être reproduite ici) extrêmement documentée, de laquelle il ressort qu'en gros, tant que les "fan pages" ne sont pas commerciales, elles peuvent citer absolument tout ce qu'elles veulent, ça tombe sous le coup de la loi autorisant les citations à titre d'exemple, d'illustration, de critique et de recherche. Le manager n'a pas jugé utile de poursuivre, et l'affaire en est restée là. Si Oasis vous intéresse, ou même Blur, je vous conseille de chercher "blurasis", qui est le nom d'un "ring" spécialisé dans ces deux groupes (un ring, c'est une entente cordiale entre sites, permettant de naviguer de l'un à l'autre en "anneau").





CABLE VS SATELLITE

Thomson-CSF participe au lancement d'un satellite géostationnaire capable de relayer des millions de communications Internet simultanément, chacune avec un débit de 1,5 mégabits par seconde (200 Ko/s environ). Il faudra, pour en bénéficier, s'équiper d'un terminal de réception coûtant environ 500 francs, en sus bien entendu d'un abonnement dont le prix reste à déterminer mais qui ne sera pas donné, faites-moi confiance. Pour l'instant, la lutte est serrée entre les fabricants de câbles optiques sous-marins et les lanceurs de satellites...

LE PLUS GROS DISQUE DUR DU MONDE

Vous voulez un plus gros disque dur? Hitachi a pensé à vous et vient de lancer un disk array (c'est un gros disque dur composé de plein de petits disques durs qui collaborent étroitement) de 1,6 To, soit 1600 Go, soit 1 million et demi de mégas. Hélas, il n'est pas en vente, on ne peut que le louer, 3 millions de francs par mois. Et je m'appelle pas "Le Loto", c'est des vrais francs, pas des centimes.

3DO vient de vendre, pour 100 millions de francs, sa division hardware à Samsung, le géant coréen. La société continuera à développer des softs, mais cette fois sur PC (on connaît déjà Heroes of Might & Magic II) et sur Playstation.

SIMCITY 3000

SimCity 3000 sera montré à l'E3 à Atlanta. À l'heure précise où j'écris ces lignes, la moitié de l'équipe de PC Soluces est dans l'avion (ou dans l'Atlantique, en cas d'accident). Mais comme je dois rendre ces articles demain matin, il faudra attendre le prochain numéro pour en savoir plus...

AMSTRAD VS SON DESTIN

Amstrad existe encore, vous savez. Oh, certes, ce n'est plus grand chose, c'est redevenu un distributeur de chaînes hifi grosses comme des boîtes de Nesquik, en moins solide, comme avant le bon temps des CPC. Mais Sugar, son patron, se bat encore, notamment contre Seagate, fabricant des disques durs qui équipaient les PC 2000, la série de compatibles PC lancée à la fin des années 80. Ces disques durs étaient défectueux et le battage médiatique qui en a résulté a entraîné la chute de la maison Amstrad. Aujourd'hui, au terme de près de dix ans de procédure, Sugar vient de se voir attribuer 500 millions de francs de dommages par la justice, et près de 400 millions d'intérêts et de frais de procédure. Heureux? Ben non, il aurait préféré qu'Amstrad reste la première boîte informatique britannique, persuadé qu'il est que cette affaire est la seule cause de la désaffection des clients. Laissons-lui ses illusions.

QU'ON SORTE LES MOMES!

Le nombre de gamins victimes de bombes artisanales fabriquées d'après des instructions trouvées sur Internet ne cessant de croître, le ministère de la justice américain a décidé de proposer une loi interdisant la propagation de telles instructions. Pour éviter que les tenants de la libre parole ne cherchent à empêcher cette loi, ils espèrent la faire passer sous le coup de l'incitation au crime. Ils pourraient peut-être regarder du côté des armes en vente libre, aussi, qui tuent bien plus de gamins que les bombes artisanales. Enfin, faudrait qu'ils fassent les deux. Bon, qu'ils se démerdent, après tout, je ne suis pas américain (il est vrai que ça ne touche pas que les USA, puisque le dernier en date est un finnois de 16 ans, blessé à la main en mai dernier. Interdisez Internet aux mineurs!).

ATTAQUES À MAIN ARMÉE

Le FBI commence à s'inquiéter des gangs qui patrouillent la Silicon Valley, prenant pour cible les camions qui livrent aux différentes entreprises des matériels de haute technologie coûteux. Une attaque rapporterait en moyenne 2,5 millions de francs à ses auteurs, en RAM et autres circuits électroniques. Moi, je préfère attaquer les vieilles dames qui achètent des PC, c'est plus facile. Il suffit de les guetter à la sortie des magasins, quand elles transportent les cartons trop lourds pour elles et qu'elles sont déjà essouflées. JE PLAISANTE!

OCT.2001

DVD-RAM

Hitachi sort le premier DVD-Ram de l'histoire du DVD (et de l'humanité, par la même occasion, et même de l'univers) le 20 juin. La capacité est de 5,2 Go en double face, et le prix de 5000 francs, c'est-à-dire bien moins cher que les premiers CD-R sortis il y a quelques années. Pour l'instant, on est loin des productions industrielles et si la chose vous intéresse, il faudra vous inscrire sur des listes d'attente aux USA ou au Japon.

SEGA ET BANDAI TOMBENT À L'EAU

Sega et Bandaï, deux géants dans leur secteur respectif (jeux vidéo pour l'un, jouets et produits dérivés pour l'autre), avaient annoncé il y a quelques mois leur intention de fusionner. Leurs difficultés n'y étaient pas pour rien, puisque le but était de créer un conglomérat plus fort, plus à même de lutter dans un marché difficile. La veille du jour où la fusion devait être signée, par surprise, les deux compagnies ont annoncé que finalement, elles ne fusionneraient pas. Ce sont les employés de Bandaï qui ont fait pression, inquiets pour leurs emplois, rendus redondants en cas de réunion des deux forces de travail. De plus, ce mélange aurait pu être perçu par la Bourse comme une dernière tentative pour garder la tête hors de l'eau; d'où la décision commune de mettre fin à ce projet. À la place, Sega et Bandaï vont se contenter de mettre en place des structures exploitant leurs points communs: des boutiques Bandaï et des centres de jeux exploitant les personnages de Sega. Bandaï poursuit également la commercialisation de la Pippin, sous licence d'Apple. S'ils veulent sortir du rouge, le premier truc qu'ils devraient faire, c'est la foutre à la poubelle, leur satanée Pippin. En revanche, une bonne initiative: leur Tamagotchi, ce petit porte-clef hébergeant un animal de compagnie virtuel, qui s'est vendu à des millions d'exemplaires au Japon, sera porté sur CD-ROM PC et Mac. Encore faudrait-il qu'il soit meilleur que Creatures...

Dans le dernier numéro, j'ai râlé parce que les télécoms n'installaient toujours pas le caller ID (l'affichage du numéro de téléphone de la personne qui vous appelle pendant la sonnerie) en France. Ils m'ont entendu, ça arrive en septembre. Il était temps. Ça permet d'avoir, entre autres, la discrimination des appels (fax, voix, répondeur...) en fonction de l'appelant. Classe.

Larry Ellison, patron d'Oracle, a décidé de cesser ses efforts pour racheter Apple. C'est une bonne chose. On voyait mal un fabricant de deux chevaux racheter Ferrari.

Pixar, la boîte (fondée par Steve Jobs) qui a créé Toy Story, vient d'annoncer qu'elle cessait le développement de jeux sur CD-Rom. C'est que malgré ce qu'on a pu dire ici ou là, le cinéma rapporte quand même nettement plus de thunes que les jeux vidéo.

24X

On en est restés où, dans la vitesse des CD-Roms? C'était un 20X, la dernière fois qu'on s'est vus, non? Eh bien Teac vient d'annoncer un 24X à moins de 1000 balles. Bien sûr, vous savez qu'il s'agit d'une vitesse de pointe, le disque tournant plus vite lorsqu'il lit les pistes intérieures. 20X signifie: de 8X minimum à 20X maximum. Ce 24X est donc un 12X minimum/24X maximum.

on vous dit tout

GAGNEZ DE LA THUNE AVEC VOS JEUX

Créateurs de jeux "en vrai" (par opposition aux jeux vidéo), si vous cherchez un moyen de vous faire connaître, c'est le moment: la ville de Boulogne-Billancourt organise le 18ème concours international de créateurs de jeux de société. Vous avez jusqu'au 15 juillet pour leur faire parvenir une maquette complète de votre jeu (sans oublier la règle, bien sûr), à condition que celui-ci soit original et inédit. Il y a 10.000 francs à gagner pour le premier prix, 5.000 pour le second, etc, (50.000 francs en tout), ainsi qu'une présentation auprès du public lors de tournées à travers la France (ce qui permet de "débugger" le jeu et de le peaufiner), et un démarchage auprès des gros éditeurs. C'est à ce concours qu'ont été découverts des jeux comme Abalone (excusez du peu), Quarto, Méditerranée, etc. Ça vous branche? Dépêchez-vous d'envoyer vos maquettes au 18ème concours international des créateurs de jeux, 22 rue de la Belle Feuille, 92100 Boulogne-Billancourt, tel: 01 47 12 77 09. Le règlement du concours est disponible sur simple demande.

DVD-WO

Un nouveau format de DVD va voir le jour bientôt. Pour l'instant, on connaît le DVD-Audio, le DVD-Vidéo, le DVD-Rom, le DVD-Ram (réinscriptible une centaine de fois) et le DVD-R, réinscriptible une seule fois, d'une capacité de 3,9 Go. Le nouveau s'appelle DVD-WO (Write Once, réincriptible une seule fois). Contrairement au DVD-R, il n'a qu'une capacité de 2,6 Go; mais il coûte cinq fois moins cher qu'un DVD-Ram (4,7 Go) et il a surtout un temps d'accès de piste à piste considérablement réduit, ce qui lui permet de lire des petits fichiers dispersés sur toute la surface du DVD extrêmement rapidement, contrairement aux DVD-R et DVD-Ram qui sont surtout conçus pour lire des films vidéo ou des pistes audio de manière séquentielle et continue. Vous me direz: pourquoi ne fabriquent-ils pas une bonne fois pour toutes un DVD de 8 Go qui lise tout dans tous les sens à fond la caisse pour pas cher? Eh bien à cause des deux derniers mots de la phrase, mon bon. Pas cher et super complet sont deux concepts qui se mélangent mal. Donc, chaque type d'application aura son propre format, répondant à ses besoins particuliers. Et ça vous obligera également à acheter autant de lecteurs que nécessaires, ce qui n'est pas une mauvaise chose. Quand on est constructeur japonais, en tous cas.

L'ARRIVÉE DU TIERCÉ

Sur le premier trimestre 97, Compaq reste le plus gros fabricant de PC du monde, avec 10% de parts de marché. IBM est second avec 8,5%, et Packard Bell arrive troisième avec 5,5%. Le rapport dans l'ordre est de 10,60 francs pour le tiercé gagnant, 1,23F pour le premier placé, il n'y avait qu'un non-partant (Apple). La prochaine course se tiendra dans deux mois, à bientôt avec le PMU/PC Soluces.

Le piratage des logiciels professionnels est tombé à 55 milliards de francs en 96, contre 66 milliards en 95. Mais ce n'est pas le piratage qui recule, ce sont les prix des softs qui chutent.

Acclaim, qui ne va toujours pas mieux, a décidé de licencier 115 employés. La société a déjà enregistré 170 millions de francs de pertes ces six derniers mois. Ils devraient changer de nom (Acclaim=acclamer).

M'SIEURS DAMES...

un truc complètement bizarre trouvé sur Internet. C'est un type qui est en prison, qui a accès à un ordinateur, et qui a créé trois pages Internet qui disent ceci (en substance): "JE M'APPELLE LEONARD SINGLETON. BIENTÔT, JE SORTIRAI DE PRISON. JE N'AI PAS DE FAMILLE, PAS D'AMIS, PAS D'ARGENT ET PAS DE MAISON OÙ ALLER. QUAND ON ME RELÂCHERA, ON ME FILERA 25 DOLLARS (125 FRANCS) ET UN TICKET DE BUS, ET JE ME RETROUVERAI DANS LA RUE, SEUL, SANS TOIT. ÇA M'EST DÉJÀ ARRIVÉ UNE FOIS, ET J'AI DÛ RETOMBER DANS LA CRIMINALITÉ POUR ME LOGER, ME NOURRIR, M'HABILLER. VOUS EN AVEZ ASSEZ DE LA CRIMINALITÉ: MOI AUSSI. J'EN AI ASSEZ DE DEVOIR VOLER, JE N'AI JAMAIS VOULU ÊTRE UN CRIMINEL, J'AI HONTE DE CE QUE JE FAIS, J'AI PERDU MA LIBERTÉ ET MON INTÉGRITÉ, J'AI FAIT HONTE À MA FAMILLE, J'AI FAIT DU MAL À D'INNOCENTES VICTIMES. MAIS QUE VOULEZ-VOUS QUE JE FASSE? JE VEUX CHANGER DE VIE, TROUVER DU TRAVAIL, J'AI BESOIN D'UN TOIT, DE VÊTEMENTS ET DE NOURRITURE. AIDEZ-MOI À SORTIR DE L'ORNIÈRE, ENVOYEZ-MOI UN PETIT DON, VOUS NE SAVEZ PAS LE BONHEUR QUE ME PROCURERONT CES QUELQUES DOLLARS, QUI ME PERMETTRONT DE COMMENCER UNE NOUVELLE VIE".



Le tout est plus long que ça, et vraiment très émouvant. Cela dit, n'ayant pas les moyens de mener une enquête dans les prisons américaines, je ne sais pas si c'est un vrai prisonnier honnête ou un escroc qui joue sur la corde sensible; peu importe. La situation arrive forcément, et Internet serait un bon moyen pour faire jouer la solidarité. Malheureusement, ça va très vite dégénérer comme dans le métro parisien, où on ne peut pas faire trois stations sans croiser un type qui monte dans la rame et qui débite une litanie monocorde du genre "mesdames et messieurs, je ne suis pas un voleur, je ne demande qu'une petite pièce..." (à la manière d'Elie et Dieudonné, si vous voyez le sketch). On va bientôt voir fleurir ce genre d'appel au secours, la majorité seront des faux, et les vrais seront noyés dans la masse. Ah, vie de merde. Pauvre Leonard.

WWW.THUNE.COM

Les noms de domaine ("l'adresse") des sites Internet commencent à devenir un marché juteux. L'an dernier, une boîte a payé plus de 350.000 francs pour obtenir "www.television.com", et cette année, une autre boîte a déboursé 700.000 balles pour s'approprier "www.business.com". Si vous avez un peu de thunes (quelques centaines de francs), vous pouvez bien rire en déposant "www.chirac.com" ou "www.jospin.com": rien ne vous en empêche (si ce n'est que c'est pas très drôle, en y réfléchissant).

BILLOU ET LES MISSILES

Billou vient de fonder une société, Teledesic, qui cherche à négocier avec les Russes pour récupérer les missiles SS-18 (qui doivent être détruits, à la suite de l'accord sur le désarmement) et les reconvertir en lanceurs de satellites Internet. Le projet devrait commencer en 99 et se terminer en 2002, avec une couverture de 840 satellites recouvrant la majeure partie des terres émergées.

SPAM, SPAM, SPAM...

Trois ingénieurs américains viennent de fonder une association, le CAUCE, luttant contre le spam. Pour ceux qui n'ont pas Internet, le spam est l'équivalent électronique de l'affichage sauvage: des publicités qu'on vous envoie sans que n'ayez rien demandé, ou qui sont placées dans des endroits normalement réservés aux débats publics. Le mot "spam" lui-même désigne un corned-beef à bas prix absolument dégueulasse, et on pourrait le traduire assez justement par "daube". Ce groupe, donc, cherche à faire appliquer au spam électronique la même législation que pour les fax, où il est interdit d'envoyer un fax publicitaire à quiconque ne l'a pas expressément sollicité. De la même manière, d'ailleurs, que le démarchage à domicile est (théoriquement) interdit. On leur souhaite bonne chance, et beaucoup de courage, car il y a beaucoup de boulot (surtout dans les newsgroups, comme dirait Léo).

COOKIE OR NOT COOKIE?

Une bataille fait rage actuellement autour des fameux "cookies" d'Internet. En deux mots, ce sont des fichiers de préférences que les serveurs envoient et stockent dans votre ordinateur lorsque vous consultez leurs sites. Important: un cookie ne peut être relu que par le site qui l'a placé sur votre bécane. Les uns disent que, mal utilisés, ces cookies peuvent devenir des armes dangereuses pour ficher les gens et connaître les moindres détails de leur vie privée, les autres disent que le fait d'avoir un fichier de préférences est absolument nécessaire ne serait-ce que pour permettre aux utilisateurs de faire leurs courses dans un magasin "virtuel" (en commandant des produits sur plusieurs pages différentes, par exemple), ou pour éviter le piratage des mots de passe. Hélas, les deux camps ont raison. Qu'on interdise Internet une bonne fois pour toutes, ça résoudra les problèmes. Et qu'on arrête de fabriquer des ordinateurs, aussi. Et des machines mécaniques. Retour à la terre! Retour aux vraies valeurs! Oui à l'humain, non à la machine! (piiin-poooon, piiiin-poooooon...)

ADIEU APOLLINAIRE, SADE...

Une nouvelle loi en Virginie (chez les miquets) interdit l'utilisation du matériel d'état pour consulter ou télécharger tout ce qui est "sexuellement explicite". Six professeurs d'université viennent de porter l'affaire devant le conseil d'état, car de très nombreux auteurs classiques ont écrit des textes à caractère sexuel, dont certains font partie du programme d'anglais. Ni les étudiants ni les profs n'ont plus le droit de consulter ces écrits. Il existe pourtant une solution simple, qu'on leur offre gratuitement: QUITTEZ CE PAYS DE CONS!!!

Resident Evil va bientôt devenir un film. De cinéma. Comme les grands.

DEUX MARCHÉS BIEN DIFFÉRENTS

Entre mars 96 et mars 97, Sony a réalisé près de 250 milliards de francs de ventes, un quart de plus que l'année précédente. Vous savez quels sont les deux gros coups de l'année, pour Sony? La Playstation, et Céline Dion (qui est éditée par Sony Music). Si j'avais parié, j'aurais gagné pour la première, perdu pour la seconde.

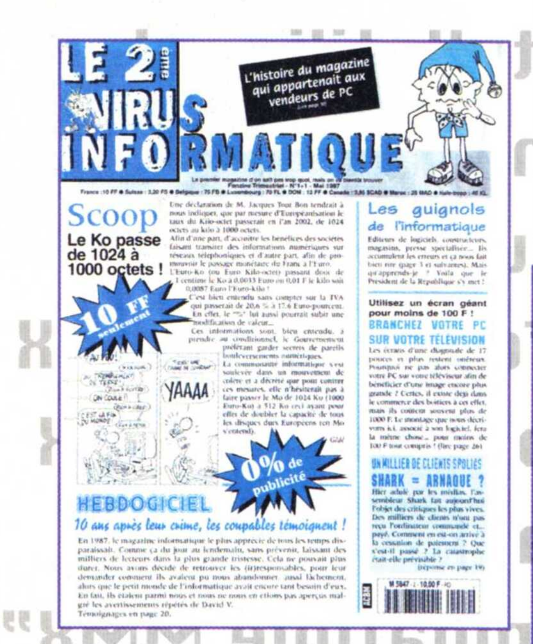
Chez Intel, le Pentium II à 400 MHz est déjà prêt, tandis que la version à 500 MHz est en train d'être peaufinée. Sortie prévue début 98. Ne pleurez pas, ça vous donne plus de six mois pour amortir vos 233 MHz flambant neufs.

DEC VS INTEL

DEC, alias Digital Equipment Corp, fabricant du processeur Alpha, le plus rapide du monde et l'un des tout premiers RISC (processeur à jeu d'instructions réduit), vient d'attaquer Intel pour infraction à la législation sur le copyright. En 90 et 91, DEC avait discuté avec Intel sur la possibilité de licencier certaines de leurs trouvailles, notamment la prédiction de branchement (pendant l'analyse d'un branchement conditionnel, le processeur suppose que la condition est remplie et commence à exécuter l'instruction suivante; dans un cas sur deux, la condition est effectivement vraie et il a gagné quelques nanosecondes), la gestion de la mémoire cache et quelques autres détails techniques. Fin 91, Intel avait finalement décidé que ces découvertes de DEC ne les intéressaient pas, mais récemment, DEC s'est aperçu que la famille Pentium était en partie basée sur ces brevets. Ou du moins, ils le supposent; c'est justement au tribunal qu'il appartiendra de déterminer si Intel a créé ses propres routines ou s'est contenté de pomper celles de DEC. On le saura assez rapidement, d'ailleurs: si Intel propose un arrangement à l'amiable (reversement de royalties), c'est qu'il a pompé; s'il s'engage dans le procès, c'est qu'il a développé son Pentium tout seul sans l'aide des copains. En attendant, histoire de ne pas perdre la face, Intel contre-attaque en accusant DEC de refuser de lui renvoyer des documents confidentiels décrivant des brevets par ailleurs dûment licenciés à Intel par DEC. C'est petit, je trouve.

INTEL VS AMD

Intel avait attaqué AMD qui utilisait le logo MMX. Les avocats coûtant la peau des fesses, ils ont préféré s'entendre à l'amiable et sont parvenus à l'accord suivant: AMD a le droit d'utiliser le terme "MMX" uniquement dans les formules "MMX Enabled" ou "MMX Enhanced" ("compatible MMX", "norme MMX", quelque chose comme ça). Ainsi, le Pentium MMX d'AMD ne s'appelle pas du tout Pentium MMX mais AMD-K6 MMX Enabled. Cyrix, qui fabrique également un processeur compatible Pentium, a obtenu depuis quelques mois déjà le même type d'accord avec Intel.



LE 2ème VIRUS INFORMATIQUE

L'histoire du magazine qui appartenait aux vendeurs de PC

Scoop

Le Ko passe de 1024 à 1000 octets !

Une déclaration de M. Jacques Tout Bon tendrait à nous indiquer, que par mesure d'Européanisation le taux du Kilo-octet passerait en l'an 2002, de 1024 octets au kilo à 1000 octets.

Afin d'une part, d'accroître les bénéfices des sociétés faisant transiter des informations numériques sur réseaux téléphoniques et d'autre part, afin de promouvoir le passage monétaire du Franc à l'Euro.

L'Euro-Ko (ou Euro Kilo-octet) passant donc de 1 centime le Ko à 0,0033 Euro ou 0,01 F le kilo soit 0,0087 Euro l'Euro-kilo !

C'est bien entendu sans compter sur la TVA qui passerait de 20,6 % à 17.6 Euro-pourcent. En effet, le "%" lui aussi pourrait subir une modification de valeur...

Ces informations sont, bien entendu, à prendre au conditionnel, le Gouvernement préférant garder secrets de pareils bouleversements numériques.

La communauté informatique s'est soulevée dans un mouvement de colère et a décrété que pour contrer ces mesures, elle n'hésiterait pas à faire passer le Mo de 1024 Ko (1000 Euro-Ko) à 512 Ko ceci ayant pour effet de doubler la capacité de tous les disques durs Européens (en Mo s'entend).

10 FF seulement

0% de publicité

Les guignols de l'informatique

Editeurs de logiciels, constructeurs, magasins, presse spécialisée... Ils accumulent les erreurs et ça nous fait bien rire (page 3 et suivantes). Mais qu'apprends-je ? Voila que le Président de la République s'y met !

Utilisez un écran géant pour moins de 100 F !

BRANCHEZ VOTRE PC SUR VOTRE TÉLÉVISION

Les écrans d'une diagonale de 17 pouces et plus restent onéreux. Pourquoi ne pas alors connecter votre PC sur votre téléviseur afin de bénéficier d'une image encore plus grande ? Certes, il existe déjà dans le commerce des boîtiers à cet effet, mais ils coûtent souvent plus de 1000 F. Le montage que nous décrivons ici, associé à son logiciel, fera la même chose... pour moins de 100 F tout compris ! (lire page 26)

UN MILLIER DE CLIENTS SPOLIÉS

SHARK = ARNAQUE ?

Hier adulé par les médias, l'assembleur Shark fait aujourd'hui l'objet des critiques les plus vives. Des milliers de clients n'ont pas reçu l'ordinateur commandé et... payé. Comment en est-on arrivé à la cessation de paiement ? Que s'est-il passé ? La catastrophe était-elle prévisible ?

(réponse en page 19)

HEBDOGICIEL

10 ans après leur crime, les coupables témoignent !

En 1987, le magazine informatique le plus apprécié de tous les temps disparaissait. Comme ça du jour au lendemain, sans prévenir, laissant des milliers de lecteurs dans la plus grande tristesse. Cela ne pouvait plus durer. Nous avons décidé de retrouver les (ir)responsables, pour leur demander comment ils avaient pu nous abandonner aussi lâchement, alors que le petit monde de l'informatique avait encore tant besoin d'eux. En fait, ils étaient parmi nous et nous ne nous en étions pas aperçus malgré les avertissements répétés de David V.

Témoignages en page 20.

Le deuxième numéro du Virus Informatique est sorti. Toujours 10 balles, toujours tordant, on ne saurait trop vous conseiller de l'acheter au plus vite.

STRAFFONS EN PAIX

Avez-vous déjà joué à un Doom-like DOS sous Merdique 95? Si oui, alors vous serez certainement intéressé par «102 touches». Cette association a pour but de lutter contre les collabos, j'ai nommé les claviers 105 touches, frappés du sceau de l'infâmie (celui de Billou). En effet, entre les innocentes et bien utiles touches Ctrl et Alt, la touche Plantage 95 a fait son nid. Or, et c'est là le drame, si l'on appuie dessus par mégarde, ce qui arrive fréquemment lorsque l'on straffe, une vision d'horreur vient interrompre définitivement le jeu: le bureau de Bug 95 de triste mémoire. Alors envoyez votre soutien à la rédaction et à l'assoc' «102 touches». Merci d'avance.

MÉSENTENTE CHEZ LES DVD

Le groupe des dix constructeurs ayant participé à l'élaboration du DVD s'appelait le DVD Consortium. Ils veulent changer de nom et s'appeler désormais le DVD Forum. La différence? Avec le consortium, un constructeur tiers voulant se lancer dans la fabrication de DVD devait négocier indépendamment avec les dix détenteurs de brevets. Avec le Forum, il pourra payer ses royalties en une fois. Il ne reste qu'une étape à franchir pour que ce Forum devienne une réalité: que les dix constructeurs se mettent d'accord. Et ça a l'air idiot, mais la seule chose sur laquelle ils sont d'accord, pour l'instant, c'est que le Forum devrait permettre à un fabricant extérieur de négocier ses droits en une fois. Pour les pépettes, ils discutent encore. On estime à 150.000 le nombre de lecteurs DVD vendus au Japon, tous fabriqués par l'un ou l'autre des dix.

HAPPY TAXPAYER

La ville de New-York vient de mettre en place un système de paiement des amendes par le biais de bornes interactives. Grâce à un écran tactile, on donne son nom et ses coordonnées, puis on insère sa carte de crédit dans le lecteur et celle-ci est débitée du montant des amendes dues. Plus besoin de faire la queue dans des locaux sordides, et on peut enfin payer par carte bancaire. Et en plus, on peut s'acquitter de ses dettes à toute heure du jour et de la nuit. C'est formidable, la vie.

BUG DANS LES PENTIUM

Début mai, un bug a été découvert dans les Pentium Pro et Pentium II. Pas aussi grave que celui qui avait affecté les Pentium il y a deux ans de cela, mais grave quand même: lors de la conversion d'un nombre réel en nombre entier, si le résultat dépasse la capacité du processeur, celui-ci "oublie" parfois de le signaler et renvoie un résultat erroné. Ce bug se nomme "Dan-0411", car on leur donne des petits noms, désormais. Intel a confirmé l'existence de ce bug, et a publié un communiqué un vendredi à 14h (c'est-à-dire quelques minutes après la fermeture des cotations boursières aux USA. Obligés. S'ils avouent un mercredi matin, Intel perd quelques points. Un vendredi midi, ça leur donne deux jours de répit, et comme les boursiers ont tendance à être assez limités dans leur vision du monde, c'est plus qu'il n'en faut pour que tout soit oublié lors de la réouverture le lundi matin). Il n'y a pas de mise-à-jour prévue, Intel se contente de prévenir les programmeurs dans le monde entier de ne pas effectuer ce type de calcul et basta.

on vous dit tout

CLARKE VS ASIMOV

Les premiers satellites de radio numérique (qualité CD, soit 44,1 kHz) seront lancés en l'an 2000 par une compagnie nommée Loral Space & Communications. Ils seront en orbite géostationnaire (entre 38000 et 41000 kilomètres) autour de la Terre, et ce que je ne savais pas, c'est que cette orbite s'appelle "l'orbite de Clarke", en hommage à l'auteur de science-fiction qui a inventé les satellites géostationnaires en 47 (ça, je savais). Je signale à Jeff qu'il n'existe pas d'orbite Asimov. Un point pour moi.

GAMEWORKS II, LE RETOUR

La seconde salle d'arcade estampillée GameWorks (Sega + le consortium DreamWorks + les studios Universal) vient d'ouvrir ses portes à Las Vegas, dans la Charente-Maritime. Non, je déconne, c'est dans le Nevada, mais il n'est pas impossible d'en voir une ouvrir ses portes bientôt dans l'hexagone, puisque le groupe en prévoit une centaine dans le monde d'ici 2002.

LENA, VISAGE ENTREVU...

Dans la 3D, l'image de référence, c'est la théière. Le premier type qui a modélisé un objet en trois dimensions a choisi cet objet par hasard, et, le fichier se diffusant, l'habitude a été prise par les autres chercheurs de modéliser des théières. En compression d'image, c'est un portrait de femme qui sert de référence, toujours le même, toujours avec le même nom: Lena. L'image date de 1972, mais qui est la femme? C'était la playmate de Playboy en novembre 1972, et un chercheur de l'Université de Californie, n'ayant rien d'autre sous la main, a scanné son visage pour vérifier un algorithme de compression. L'image est restée, et ça a donné l'idée, 25 ans plus tard, au président de l'IS&T, Technologies et Sciences de l'Image, d'inviter cette femme à la cinquantième conférence de cet institut. Elle s'appelle Lena Sjööblom et vit à Stockholm. Les participants à la conférence lui ont décerné le titre de "Première Dame d'Internet", car c'est finalement son portrait qui a inspiré les chercheurs du monde entier lorsqu'ils travaillaient sur les algorithmes de compression qui permettent aujourd'hui de transférer images et sons à une vitesse raisonnable. Quelle belle histoire, non?



LES REGLES DU JEU (EN RÉSEAU)

Récemment, l'ISA a créé l'IGC qui vient de publier un ICC pour réguler l'OG. Comme ça, vous saurez à quelle sauce votre porte-monnaie sera mangé.

Ok, ok. Ces abrutis de la rédaction me signalent qu'ils n'ont pas compris, alors je vais expliquer mieux que ça. La plupart des éditeurs de logiciels utilisables en réseau (à la fois par les réseaux Internet et ceux de bureau) se sont regroupés dans une entité nommée Interactive Services Association, dont le but est de clarifier un peu le business. En effet, lorsque vous utilisez un logiciel en réseau, non seulement vous utilisez le logiciel proprement dit, mais aussi tout un tas de protocoles de communication créés par des sociétés tierces. Il faut répartir à la fois les charges et les bénéfices, et pour cela, l'ISA a créé un rejeton, nommé Interactive Gaming Council, spécialisé dans le jeu (par opposition aux protocoles non ludiques, comme la finance, etc.). Celui-ci vient d'accoucher d'un Industry Code of Conduct, une sorte de charte de bonne conduite. On pourrait penser que le but est de faire en sorte que les divers protagonistes se conduisent bien, alors qu'en fait ça ne servira qu'à répartir les sous que vous allez cracher. Ceux qui sont abonnés à Internet savent de quoi je parle. Quand on dit que le XXIe siècle sera le siècle des loisirs, ça ne signifie pas que ce sera gratuit.

INTERNET EN EUROPE

En Europe, c'est en Allemagne que le nombre d'utilisateurs d'Internet est le plus élevé. Oui, c'est normal, c'est le pays le plus gros. Viennent ensuite l'Angleterre, la Suède puis la France. Et là, ça cesse d'être normal, parce que la Suède ne compte que 10 millions d'habitants, contre 60 chez nous. Ah... On me dit qu'il fait plus froid là-bas et que les gens s'emmerdent. Ok, objection retenue. Je ne vous raconte même pas où en est l'Espagne.

VOUS N'AVEZ PAS HONTE DE JOUER À VOTRE AGE?

Selon une étude récente (j'ai une touche de fonction qui écrit ça. Je fais F8, et ça tape: Selon une étude récente Selon une étude récente Selon une étude récente. Balzac, il n'avait pas de plume de fonction, lui. Je suis supérieur à Balzac), le joueur sur PC (donc vous, moi, vos potes, mes potes, etc.) a 30 ans en moyenne. Et pas 12 comme les journalistes généralistes persistent à penser (F9="les journalistes généralistes persistent à penser"). Ça tombe bien, je ne me voyais pas écrire des trucs du style: "salut kid, y a un super jeu fun qui va sortir, tu vas hyper aimer ça, zyva, c'est smooth et tout, c'est ton ami Billou qui l'a fait" (F10="Billou").

DEC VS LES SECRÉTAIRES

Vous vous souvenez de ce procès intenté par plusieurs secrétaires aux USA contre Digital Equipment? Elles avaient eu une affection au poignet nommé "syndrome du tunnel carpien", une inflammation des tendons due aux mouvements répétitifs de la frappe au clavier. La cour d'appel vient de rejeter le verdict précédent, qui leur accordait 25 millions de francs de dommages et intérêts, concluant que les claviers de Digital répondaient aux normes de sécurité internationales, et que les mauvaises positions adoptées par les secrétaires en question étaient à l'origine de leur mal. Dommage, hein? Moi aussi, j'ai mal aux yeux quand je regarde le fond bleu de l'écran "votre ordinateur est instable", et j'aurais bien soutiré quelques millions à Billou.

PAYEZ AVEC LA POSTE

La poste américaine travaille actuellement sur un système qui permettrait de rendre les courriers électroniques "officiels", c'est-à-dire avec un fameux "cachet de la poste faisant foi". Il suffirait d'acheter une sorte de timbre électronique, et la poste se chargerait d'acheminer l'e-mail tout en se portant garante de la date de l'envoi. Pas bête, hein? Dans la série "comment récupérer un marché qui vous échappe"...



MCCARTNEY ONLINE

En mai dernier, à l'occasion de la sortie de son dernier album, "Flaming pie", Paul McCartney a accepté de répondre aux Internautes du monde entier pendant 90 minutes. Il a reçu trois millions de questions, mais n'a pu répondre qu'à 200 d'entre elles (on le comprend. Moi-même, quand j'ai trois mails en attente, je suis débordé). Morceaux choisis:
"-Que pensez-vous d'Oasis?
- J'apprécie le fait qu'ils jouent en live. Ils chantent bien, et je suis heureux qu'ils aient cité les Beatles comme l'une de leurs références."
"-Qu'est-ce que vous portez, en ce moment?
-Ok, je porte un petit ensemble, avec un boa en plume, un chapeau melon, des bas en nylon et un short!"
"-Quelle est la différence, musicalement, entre les USA et l'Angleterre?
-Eh bien, vous avez des groupes de rock, nous aussi; vous avez de la techno, nous aussi; en fait, la seule différence, c'est que vous (les USA) êtes la patrie du rap."
"-Que peut-on faire pour aider les animaux?
-Devenez végétariens. Pour aider les animaux, ne les mangez pas."
"Avez-vous regardé les dix heures du documentaire "Beatles Anthology"?
-Non!"



GAFFE AU JAPON

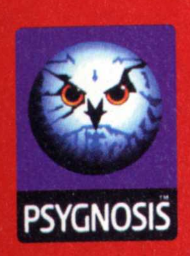
Le ministère de la santé japonais a par erreur été à l'origine de la propagation d'un virus... informatique. Une base de données proposée au téléchargement sur son site Internet contenait un macro-virus Excel. Le ministère s'est aperçu que ses propres machines étaient infectées. Il a nettoyé ça vite fait et continue à conseiller à ses visiteurs de passer un anti-virus de toute urgence.

BORLAND VS MICROSOFT

BORLAND VIENT D'ATTAQUER MICROSOFT POUR PRATIQUES MALHONNÊTES: 34 DES CADRES DU PREMIER SONT PASSÉS CHEZ LE SECOND EN DEUX ANS ET DEMI, SUR LES 350 CADRES QUE COMPTE BORLAND, QUI PRÉTEND QUE BILLOU CHERCHE À LE DÉSTABILISER ET À L'AFFAIBLIR EN LE PRIVANT DE SES FORCES VIVES. C'EST QUAND MÊME INCROYABLE, L'INFORMATIQUE. SUR LE PLAN JURIDIQUE, C'EST EXACTEMENT LE CONTRAIRE DE DANS LA VRAIE VIE. QUAND UN BOULANGER RÉUSSIT À EMBAUCHER LA VENDEUSE D'UN AUTRE BOULANGER, C'EST TANT MIEUX POUR LUI, L'AUTRE NE PENSERAIT MÊME PAS À FAIRE UN PROCÈS. EN INFORMATIQUE, C'EST PERMIS, ET BORLAND PEUT MÊME GAGNER. ET SUR LES VENTES, TIENS: LA LOI DIT QUE LA CHOSE VENDUE DOIT CORRESPONDRE À L'USAGE AUQUEL ON LA DESTINE. SI ON VOUS VEND UNE VOITURE QUI NE ROULE PAS, VOUS FAITES UN PROCÈS ET VOUS GAGNEZ. EN INFORMATIQUE, PRATIQUEMENT AUCUN LOGICIEL NE FONCTIONNE CORRECTEMENT (À DE TRÈS TRÈS RARES EXCEPTIONS PRÈS; IL FAUT NOTER QUE LES JEUX SONT INFINIMENT MIEUX DÉBUGGÉS QUE N'IMPORTE QUEL WORD OU EXCEL OU, AU HASARD, WINDOWS), MAIS ON NE PEUT RIEN FAIRE. VOUS VOUS ÊTES FAIT AVOIR, TANT PIS POUR VOUS. LES ÉDITEURS ET CONSTRUCTEURS VONT MÊME JUSQU'À COMMETTRE L'IMPENSABLE: SE DÉGAGER DES RESPONSABILITÉS CONSÉQUENTES À L'UTILISATION DE LEURS PRODUITS. UN LOGICIEL MAL PROGRAMMÉ NIQUE VOTRE DISQUE DUR, IL N'Y A PAS DE RESPONSABLE LÉGAL ET PERSONNE CONTRE QUI SE RETOURNER. IL FAUT DIRE QUE SI BILLOU ÉTAIT RESPONSABLE CIVILEMENT DE TOUTES LES HEURES DE TRAVAIL PERDUES À CAUSE DE SES BUGS, ÇA FAIT LONGTEMPS QU'IL SERAIT À LA RUE. ET PERSONNE N'A INTÉRÊT À CE QUE BILLOU SOIT À LA RUE, HEIN?

EXPONENTIELLE INVERSE

Exponential, la boîte qui avait développé le processeur le plus rapide du monde, le X704 (533 MHz) vient de couler. Sa survie dépendait du fait qu'Apple lui achète ses processeurs; or, la Pomme a choisi à la place un processeur d'IBM à peu près équivalent . Sic transit gloria mundi, je l'sais, je l'dis tout l'temps, mais c'est vrai.







Du 1er juin au 31 août 1997,
2 jeux achetés = 1 jeu gratuit*

(hors frais d'envoi)



Choisissez 1 jeu gratuit* !!!

Choisissez 1 jeu gratuit* !!!
Choisissez 1 jeu gratuit* !!!

Pour recevoir votre jeu, envoyez à l'adresse suivante :
Psygnosis - Gamemania PC - 92, avenue de Wagram - 75017 Paris

1. *Les tickets de caisse et les n° de code barre des jeux achetés*
2. *Un chèque de 49 frs à l'ordre de Psygnosis pour les frais d'envoi et de gestion*
3. *Votre nom et votre adresse complète*
4. *Le nom du jeu que vous souhaitez recevoir (à choisir parmi les 10 cités ci-dessus)***

1/ Offre valable uniquement en France Métropolitaine du 1er juin 1997 au 31 août 1997. 2/ Un seul bulletin par famille. 3/ Offre valable uniquement sur les titres PC cités ci-dessus. 4/ Dans la limite des stocks disponibles. 5/ Psygnosis ne peut être tenu responsable pour tout envoi perdu, incomplet ou endommagé. 6/ Les preuves d'achat ne pourront être retournées. 7/ Offre non cumulable. 8/ Toute demande illisible ou raturée ne sera pas acceptée par Psygnosis, ainsi que toute preuve d'achat falsifiée. 9/ Seules seront acceptées les preuves d'achat des jeux achetés entre le 1er juin et le 31 août 1997.

* 49 F de frais d'envoi et de gestion.
** Pour recevoir gratuitement un jeu Formula 1 ou un jeu Wipeout 2097, vous devez avoir, au préalable, acheté l'un de ces deux jeux.

Interstate 76

Coup d'œil dans le rétro



La vengeance des cars scolaires...

LE jeu de voitures délirant dont on rêvait...

Alors que plusieurs éditeurs s'excitent autour des jeux basés sur le 4x4 pour nous faire des courses qu'ils qualifient de trash, violentes et délirantes, mais qui sont en fait sans grand intérêt, Activision se contente de nous offrir LE jeu de voitures délirant dont on rêvait depuis qu'on a le permis et que les chauffeurs de taxi nous coincent en sortant des couloirs de bus.

Interstate 76, c'est avant tout un univers cohérent et original, chose aussi rare pour un tel jeu qu'une idée lumineuse dans un discours du FN : nous sommes en 1976, mais un 1976 "parallèle", dans le sud-ouest américain, alors qu'une organisation du crime sème la terreur dans le Texas. À sa tête, Antonio Malochio, qui a acheté la police locale, histoire de pouvoir magouiller tranquillement avec ses "auto-vilains". Vous incarnez Groove, devenu justicier pour venger sa sœur, abattue alors qu'elle enquêtait sur ces bandits. Vous combattez aux côtés de deux autres "auto-vigilantes", Taurus, un poète black doté d'une coiffure qui n'a rien à envier aux Jackson Five, et Skeeter, un mécano de génie, mais... différent. Époque oblige, on a droit à de grosses moustaches, des cols pelle à tarte, des grosses chaînes en or modèle Sentier et des pattes d'éph' des plus impressionnantes. La totale, quoi ! À bord de votre Piranha modèle 71 équipée de mitrailleuses et d'un lance-missiles, vous allez affronter des hordes d'ennemis, à travers des missions détaillées par Taurus, avec lequel vous communiquez par radio. Du moins au début, car vous n'allez pas tarder à vous retrouver seul face à des tarés qui n'hésiteront pas à vous cribler de plomb. Puisqu'on en est à parler caisses d'enfer, il faut mentionner le travail dément de l'équipe de développement, qui a intégré 23 types de véhicule, de la voiture au van, en passant par le camion et le bus scolaire... Et bien sûr, vous verrez les voitures s'abîmer en cours de combat : tôle froissée, portière défoncées, pare-choc branlant, capot arraché, et même carcasse en feu. On s'y croirait ! D'autant plus qu'entre chaque mission, résumée sur un bout de papier et relayée par une carte hâtivement griffonnée sur un emballage de hamburger, nous avons droit à un film en "images de synthèse" plutôt réussi. En fait, les graphismes sont alors très cubiques et franchement pas très beaux, mais tellement bien animés qu'on entre dans l'univers dès le début. D'ailleurs, l'intro' est à l'image des génériques de Manix ou de Drôles de Dames : des cases affichent des "extraits de la série", avec le nom des "acteurs" (les persos 3D du jeu), et une musique à la Starsky et Hutch. Franchement réussi.

Et puis nous sommes censés être en 1976, et à cette époque, les ordinateurs ne permettaient pas de réaliser des prouesses graphiques ! Fort heureusement, le moteur de jeu est, lui, de notre temps, puisqu'il s'agit de celui de Mechwarriors II, donc offrant un résultat fluide et fin. Sinon, il est toujours possible de réduire la résolution ou les détails affichés. Et heureusement que la maniabilité est bonne, car il faut souvent réaliser un virage au frein à main, suivi, en plein dérapage, par un passage en marche arrière, tout en malmenant le volant pour aligner les nombreux ennemis dans sa ligne de mire. On a l'impression de jouer à Wing Commander car, en



Quel choc ! J'en tremble encore...

NOTE
★★★★★

ÉDITEUR
ACTIVISION

GENRE
ARCADE

CONFIGURATION
Pentium 90 MHz, 16 Mo, carte vidéo dotée d'1 Mo de mémoire, CD-ROM 4X, 80 Mo de disque dur, Win 95

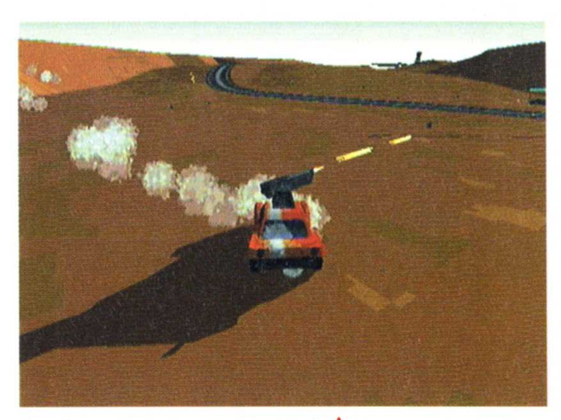


Un jeu trash... ▲

23 types de véhicules, de la voiture au van, en passant par le camion et le bus scolaire



...vraiment trash ! ▲



Avec une tourelle, la vie est plus belle ! ▲

plus du viseur, on peut "locker" les voitures ennemies, une barre d'état indiquant leur espérance de vie, toujours assez courte. Car la violence est impressionnante : jusqu'à trois armes de face, pouvant être utilisées simultanément, une arme à l'arrière (on vise en utilisant le rétro' intérieur !) et la possibilité de balancer des mines ou des flaques d'huile. L'action devient très vite trépidante, d'autant plus qu'il ne faut pas allumer Taurus au risque de se faire incendier par radio, voire de perdre la mission ! Ouf... Autant le dire tout de suite, la difficulté de certaines missions mettra vos nerfs à rude épreuve,

Le mode Trip raconte une véritable histoire, façon Dirty Harry...

mais croyez-moi, vous retournerez à la charge sans attendre ! Je parlais d'ambiance tout à l'heure, et c'est l'un des points forts du jeu. Dès son installation, on sent que rien n'a été laissé au hasard : au lieu de l'habituel dégradé de bleu en fond d'écran lors de la copie des fichiers, on a droit à des story-boards, et même à des dialogues du jeu ! Les menus sont en fait des menus de restaurant, sur fond de nappe tachées. Des détails qui montrent que ce jeu n'a pas été bâclé. Et ce n'est pas tout : parfois, au cours d'une mission, on devra effectuer des sauts monstrueux au-dessus de ravins en utilisant des ponts, détruits bien entendu, ce qui sera l'occasion de se voir de l'extérieur. On profite mieux de l'action, surtout quand on voit qu'on va se planter lamentablement ! De même, lors des chocs avec les autres voitures ou les décors, l'écran vibre et l'image se dédouble pour bien représenter la violence de l'impact. Enfin, le mode Trip raconte une véritable histoire, façon Dirty Harry. Il faut saluer au passage la traduction française qui est vraiment géniale, les acteurs jouant juste (on reconnaît les doublures de Mac Gyver, de Samuel L.Jackson et de John Travolta dans Pulp Fiction). On a même droit à un mode Mêlée, proposant de jouer soit un scénario (avec intro' et mission comme dans le mode Trip), soit du bourrinage total, avec à chaque fois la possibilité de choisir son véhicule et de l'équiper comme bon nous semble.

De quoi assurer une durée de vie très importante, non ?
Et je n'ai pas parlé du jeu en réseau. Là, on choisit son véhicule, on l'arme comme on veut, et on se lance dans l'arène pour shooter les concurrents. Plutôt moyen à deux, ce mode de jeu devient vite délirant quand le nombre des protagonistes augmente. On ne sait plus alors où donner de la tête, entre les mines, les roquettes, les voitures équipées de tourelles qui visent automatiquement la cible lockée...
On peut même s'affronter sur des terrains que l'on aura créés soi-même (si l'on a la patience d'apprendre à se servir du "builder", qui n'est pas un modèle de simplicité). Bref, c'est le carnage, mais ça défoule. Cela dit, on se rend compte qu'Interstate 76 n'est pas seulement un jeu bourrin, et que la joie que l'on ressent vient de l'ambiance et des missions, autant que de l'action trépidante. Un jeu sans queue ni tête ? Au contraire, un jeu plein de tête-à-queue !

Yann Lebecque



Mariage Manu militari ?

Ne supportant plus la solitude, et ayant subi un nombre incalculable de revers sentimentaux, Manu, que l'on croyait pourtant connaître, a enlevé l'une de nos collaboratrices. Il a cru qu'on ne le reconnaîtrait pas ainsi déguisé (et aussi à l'aise que Demis Roussos en string), mais c'est raté. On le voit ici s'apprêtant à donner un coup de coude à Bénédicte si elle ose se plaindre. Tout ce que l'on sait pour le moment, c'est que la petite fille, témoin de cette apparition, est en thérapie. Les attachées de presse ont semblé se réjouir de la tranquillité dont elles vont Béné-ficier...



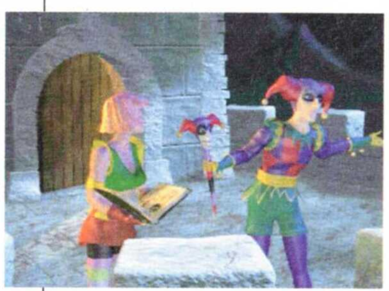


PANDEMONIUM

Nouvelle vague



Le bonus-stage : psychédélique !



Une intro' superbe

En jouant avec les allumettes, en l'occurrence un livre magique, la belle Nikki et Fargus le bouffon ont rasé leur ville ! Les voilà donc partis sur les routes de Lyr, pour trouver le sort magique qui remettra les choses en ordre. Des trampolines, des canons, des toboggans, des geysers, des rochers roulants.... Non, ce n'est pas une liste de fournitures du parc Disney mais quelques-uns des nombreux appareils qui parsèment le monde de Lyr, car Pandemonium est un jeu de plates-formes. Pas un de ces vulgaires jeux de plates-formes qui nous bassinent depuis 10 ans, mais un de la nouvelle vague, celle du "tout en 3D high-tech". Une 3D qui offre apparemment beaucoup de liberté aux programmeurs, tant les innovations sont nombreuses.

Le renouveau des jeux de plates-formes

On choisit tout d'abord de diriger Fargus ou Nikki au début de chaque niveau, car cela influence la partie : Fargus peut faire des roulades pour détruire les monstres, tandis que Nikki saute deux fois plus haut et évite mieux les obstacles. Avec un peu de chance, on arrive même à transformer les deux personnages en dragon, rhinocéros, grenouille ou tortue, qui ont eux-mêmes des nouvelles caractéristiques (le rhino vole, le dragon charge, euh, je me suis mélangé les pinceaux). On trouve bien sûr toutes sortes de bonus dans les niveaux, qui augmentent la puissance de nos héros : tir explosif, tir réducteur (on marche alors sur les monstres pour les écraser), tir gelant (les monstres se brisent en morceaux... de glace).
Les décors ne sont pas moins surprenants et surtout, des caméras automatiques suivent les personnages, donnant l'impression de voir un dessin animé, d'autant plus que les musiques, très agréables, sont entraînantes. Mais une fois la phase contemplative passée, on redescend vite sur terre : le jeu est dur et donne l'impression qu'il faut avoir été élevé au lait de Donkey Kong pour s'en tirer. Nos collègues consoleux, qui viennent d'en écrire la solution, disent même que "ce n'est pas un jeu de Pédé" (j'adore leur tact) ; c'est vous dire si vous allez mourir souvent avant de voir la fin du jeu...

NOTE
★★★☆☆
(★★★★☆ en 3DFX)
ÉDITEUR
CRYSTAL DYNAMICS
GENRE
ARCADE
CONFIGURATION
Pentium 100, 16 Mo, Windows 95, CD-ROM 2X

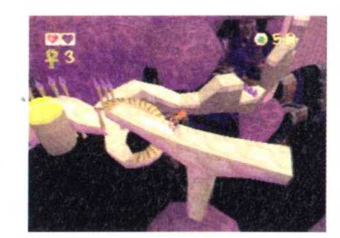
Il faut une grosse bécane...

La réalisation technique est tout de même un peu décevante : pour ne pas ralentir l'affichage, l'image est entrelacée, c'est-à-dire qu'une ligne sur deux est seulement affichée, d'où une image un peu sombre et floue. Et malgré cela, le jeu n'est pas un foudre de guerre sur un Pentium 166 !

...sauf si l'on a une 3DFX

Heureusement, Pandemonium supporte d'office les cartes accélératrices à base de 3DFX. Dans cette version, les graphismes deviennent éclatants, entièrement lissés, avec des effets de lumière et de transparence qui me rappellent ma dernière cuite : autant dire du grand art, car cette dernière était particulièrement carabinée ! Mais là se pose un problème nouveau auquel on est rarement confronté sur PC : le jeu devient trop rapide !? Le sourire aux lèvres, on doit alors réduire la vitesse de sa 3DFX au maximum pour profiter également du jeu au maximum...

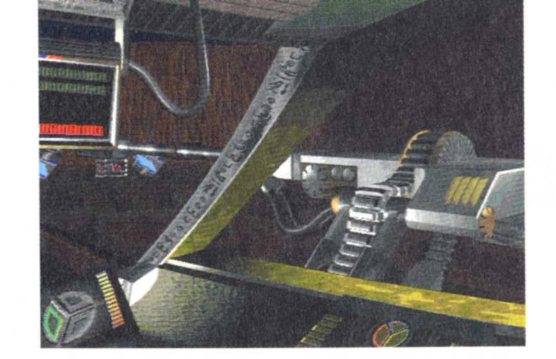
JF Molas







Les effets de profondeur donnent le vertige

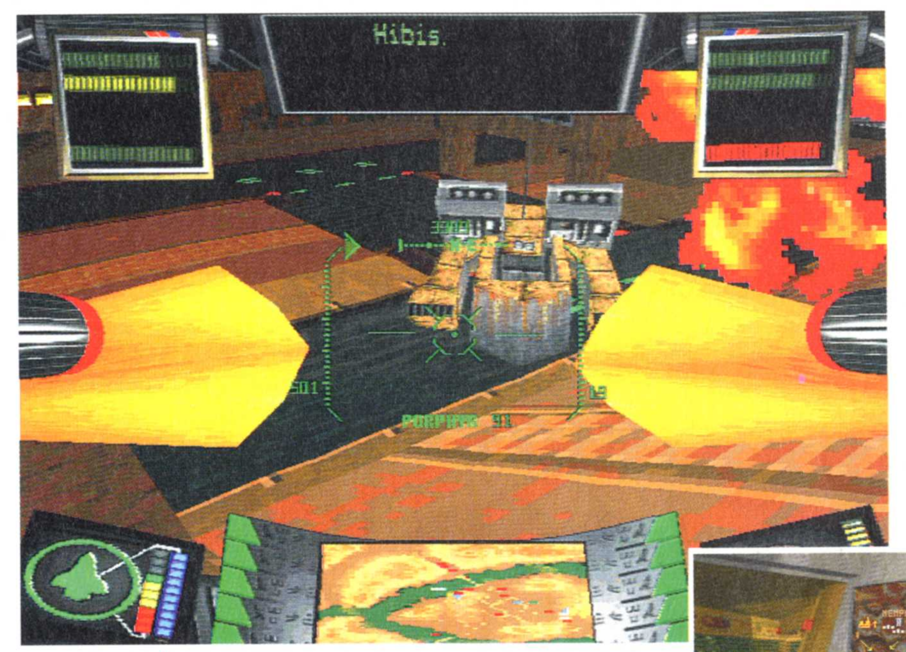


SANDWARRIORS

Un jeu "qu'est frénétique"...

Vous vous souvenez tous, sans doute, de Descent... On y dirigeait un vaisseau dans des complexes militaires, dans des couloirs et on s'y paumait ; ce n'était pas très beau et le cadre était assez terne. Maintenant, transposez ce jeu dans l'Égypte ancienne ; enfin, ancienne... Tout est relatif. Ce jeu tente en effet de nous faire croire que les Égyptiens, en fait, étaient très avancés sur les civilisations de l'époque : vaisseaux spatiaux, robots bipèdes et laser sont en effet au rendez-vous. Pour peu que l'on possède une machine puissante, on peut jouer en SVGA et c'est convenable. Au début de chaque mission, vous avez un briefing vous décrivant les différents objectifs. Et c'est parti pour un tour !

Vous connaissez l'histoire du paysan que l'on a conduit au cirque, celui qui est allé du champ aux lions ? Non, bon, c'était pour détendre. Et ça n'a rien à voir avec le jeu. Après avoir pris connaissance de votre mission (destruction totale des ennemis, le plus souvent), vous décollez. Ça ressemble même carrément à un simulateur de vol comme on en faisait il y a quelques années, quand c'était assez simple, sans trop de commandes ni de combinaisons de touches. C'est-à-dire que l'on vole, change d'arme, combat et regarde dans de multiples directions. Vous avez une direction à suivre, un site sur lequel vous rendre, là où sont localisés les ennemis. Les combats seront meurtriers et la guerre longue. Les Égyptiens de l'époque se disaient que ce n'était pas la période pour faire des enfants, Seth à dire "L'année no fils" comme il l'appellait...



FIN, FLUIDE, FUN ! ▲



Isis a good game ? Yes, sphynx a lot

Certains des bâtiments ennemis sont très gros ; vous vous retrouverez dans des combats assez similaires à ceux de la Guerre des étoiles, quand un simple chasseur X veut se faire un destroyer. Parfois, certaines missions vous placeront en position de défense. Ra ! Ce n'est pas toujours facile, surtout quand ils sont 20 à arriver Amon QG. QG qui devient obsolète s'il se fait détruire, bien sûr. Vous pourrez également participer à des missions d'escorte et toutes ces sortes de chose... En fait, c'est un Wing Commander jouable et un peu plus beau, sans le fond noir de l'espace infini. Là, vous pourrez entrer dans des souterrains pour faire le plein de matériel, de munitions en pagaille, arrivées, on peut le supposer, par camion. C'est donc le chargement de tout un camion que vous pourrez balancer dans les ailes et les pattes de vos ennemis. Tout cela donne une image de l'Égypte ancienne que les petits étudiants devront bientôt oublier. L'histoire, je ne vous en ai pas parlé ; non ; je vous préviens tout de suite, l'antiquité égyptienne est un peu plus passionnante. Là, on a un peuple qui vit tranquille et qui se fait agresser par les Setiens. Donc, ils se défendent. C'est un peu Néfertiti. Euh, n'importe quoi, je voulais dire.

Au final, on a un jeu assez beau graphiquement, très fin si l'on possède une grosse bécane, mais ramant un peu quand même ; ça reste toutefois un enchantement quand l'image vous arrive aux iris. Ce qui est intéressant, c'est l'environnement, plutôt plaisant.

XAVIER ALLARD

NOTE
★★★☆☆

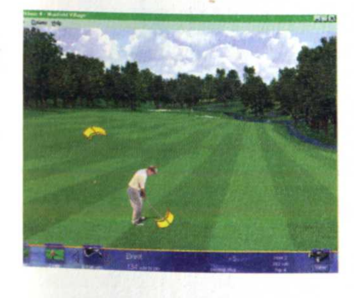
ÉDITEUR
GREMLINS

GENRE
ACTION

CONFIGURATION
Pentium 75, 8 Mo de ram (16 avec Win 95), CD 2X

JACK NIKLAUS 4

C'est dans les vieux "puts" qu'on vend le mieux sa soupe !



Ce quatrième volet de la série propose 5 nouveaux parcours, et l'interface traditionnelle dans ce type de jeu. On retrouve l'habituel golfeur numérisé, qui a l'air tout plat et qui joue toujours le même coup, sur fond d'herbe et d'arbres, fond qui tarde d'ailleurs un peu à s'afficher entre chaque coup. Il y a bien deux ou trois bacs à sable pour égayer le tout, mais ça ne suffit pas. C'est clair, face à Front Page Sport Golf de Sierra, il n'y a pas photo. Ici, il suffit de cliquer plusieurs fois au bon moment pour que la balle aille là où elle doit aller. Cela dit, une fois sur le green, quand il s'agit de putter, la manœuvre devient très délicate. Enfin, la bande-son ne sort pas non plus des standards pour ce type de produit, puisqu'elle est à la croisée de la musique pour ascenseur et de la musique de supermarché. Pour le reste, tout est là aussi très classique, avec une notice très volumineuse, un vocabulaire que l'on ne comprend que du côté de Neuilly et un stress comme on n'en voit qu'en finale de Question pour un Champion. Pour amateur éclairé, donc..

YANN LEBECQUE

NOTE
★★☆☆☆

ÉDITEUR
ACCOLADE

GENRE
GOLF

CONFIGURATION
Pentium 90 MHz, 16 Mo de mémoire, Win95

DUNGEON KEEPER

Un jeu dont vous êtes le dongeon



VOICI LA CARTE GÉNÉRALE QUE VOUS DEVREZ CONQUÉRIR. ▲

La séquence cinématique d'intro' de ce jeu vous fait sauter à pieds joints dans cette aventure. Un héros, évidemment balèze, pénètre dans une sorte de château ; il arrive dans une salle, contemple les trésors, se retourne subitement et voit deux monstres. Quelle erreur a-t-il faite quand il a posé son

Voilà votre boulot : casser des murs et y placer des salles

NOTE
★★★☆☆
ÉDITEUR
ELECTRONIC ARTS
GENRE
GESTION
CONFIGURATION
Pentium 60, 16 Mo de Ram, CD 4X

épée ! Mais il n'a pas trop le temps d'y penser ; on lui tranche la tête aussitôt ! C'est toujours censé me titiller dans le sens du poil, ce genre de truc ; quoi de plus détestable désormais, pour un joueur chevronné, que de supporter ces ignobles princesses blondes sorties des cerveaux lamentablement gentils des Perrault ou des Andersen... Tiens, si je ne me retenais pas, les princesses blondes, hein, eh ben je ferais des bouquins sur elles ; des petites nouvelles, en fait. Y'aurait une morte par page. Je commencerais sans doute par une connue, Ophélie Winter (son métier, c'est pas vraiment princesse mais bon, c'est quand même ce que TF1 veut nous faire croire), l'insulte aux neurones et à la musique. Bon, tout ça pour dire que vous ne verrez pas de princesses blondes à la c.. dans ce jeu. D'ailleurs, vous ne verrez pas beaucoup de nénettes. Si, une. La maîtresse des ténèbres. Spéciale... Je vous en parlerai plus tard. Pour le moment, voyons le concept du jeu. Heureusement ! Heureusement que les concepts se chevauchent et s'entrecroisent comme des nœuds assez compliqués à défaire dans un premier temps. En fait, on commence à comprendre ce qui se passe aux alentours du troisième niveau. Les 5 premiers sont en quelque sorte des "tutorials" ; c'est une bonne initiative car ça part un peu dans tous les sens. Si vous saviez ! Dans les niveaux élevés, vous devrez aménager votre dongeon suffisamment bien pour attirer des créatures, effectuer des recherches pour accéder aux salles plus évoluées, entraîner vos créatures à devenir plus puissantes, c'est-à-dire les faire évoluer en force et en pouvoirs magiques. Récolter du fric sera également nécessaire, mais

Vous pouvez prendre le contrôle de vos créatures. Mais c'est affreux et complètement inutile.

le moins intéressant reste à venir. On peut se glisser dans la peau d'une créature pour la diriger, à la première personne, comme dans un Doom-like. Et ça, c'est le truc le plus inutile du monde. En plus, ce n'est pas beau. Imaginez : vous possédez un nouveau jeu ; un jeu de gestion de centre de tri postal, je connais bien le sujet. Vous avez le choix entre être the big chief alias Salcon ou un agent d'exploitation qui va trier ses 1200 lettres à l'heure ? Ben, désolé, je prends Salcon : je réajuste l'épaisseur de ma moquette et je m'attelle à ma principale préoccupation : rester chef, niquer les syndicats et virer le plus de monde possible. Là, on vous propose la même chose, être le chef et l'aspirant sous-chef, le commanditaire ou l'exécutant. Mais être chef dans DK, ça peut ressembler à la vie d'un trieur : c'est giga chiant. Et c'est votre principale activité ; dommage, non ? Concrètement, ça se présente



PARFOIS, C'EST UN PEU LE BORD... ▲




▲ Là, vous voyez à travers les yeux d'une créature. Les pauvres ! Elles voient vraiment ainsi ?! ▲

de la façon suivante : vous avez quelques créatures et un totem ; enfin, un truc que si on vous le prend, vous êtes gamoveure ! Aux alentours, vous voyez de la terre et, et, et de l'or, parfois beaucoup d'or.
Vos créatures peuvent creuser les murs pour accéder à l'or. Mais elles peuvent aussi creuser les murs pour que vous gagniez de l'espace vital. La place qu'occupait un mur au sol est remplacée par un chemin. Sur un chemin, vous pouvez construire des salles. Voilà votre boulot : casser des murs et y placer des salles. Si c'est bien réalisé, le reste se fait tout seul. On rase le terrain et on assigne des zones. Bof, bof. Et déjà, c'est à partir de cette étape que le bât blesse. On ne peut pas sélectionner d'immenses zones à creuser en un seul clic souris ; ça se fait case par case. Et parfois, il faut creuser longtemps, notamment pour l'or. En plus, c'est très souvent une question de rapidité : quelle que soit la longueur de la partie, tout se joue dès les premières minutes. Récolter le plus d'or possible est votre tâche principale. Et ça se fait bien évidemment en creusant ces satanés murs. Vous devrez ensuite construire une salle aux trésors. Là, les creuseurs iront déposer vos biens (que vous pouvez prendre à la main pour simplifier la tâche des classes populaires laborieuses) et votre cagnotte grandira. Après, vous pouvez construire une salle de repos pour vos futurs streums. Ils y feront leur nid pour pallier leur fatigue éventuelle. Il faut aussi les nourrir ; un poulailler leur permettra de se rassasier de poulets vivants. Bon ensuite, on peut construire une salle d'entraînement (dans un but évident), une bibliothèque (pour que des sorciers y inventent des salles nouvelles ou des sorts), ou encore un atelier permettant l'élaboration de pièges en tout genre. Plus tard, il y aura un pont (pour les passages dans la lave ou l'eau), une salle des tortures, un poste de garde, une crypte. Certains des mécanismes du jeu sont tout simplement géniaux. Par exemple, la crypte, citée juste un peu plus haut. Lorsque vos personnages marchent dans un cadavre, leur moral baisse. Une crypte peut pallier cet inconvénient. Certains de vos serviteurs iront récupérer les cadavres et les mettre dans la crypte. Lorsqu'elle en contiendra un certain nombre, vous aurez un zombi. Novateur, de ce point de vue-là. Dans la salle des tortures, vous pourrez remettre sur le droit chemin certaines de vos créatures incapables de comprendre que le chef, c'est vous. Bien entendu, vous pourrez vous y amuser avec vos vrais ennemis.

Mais cette salle prend toute sa saveur avec la Maîtresse. Elle est très cuir et c'est avec une réelle passion qu'elle ira se faire fouetter par un bourreau pour se remonter le moral, en émettant des cris de satisfaction.Mais tout ceci n'est que contemplation, on ne fait qu'aligner des salles, les monstres vont là où une quelconque tâche les attend (l'intelligence artificielle à ce niveau est remarquable, tant et si bien que l'on a plus rien à faire). Alors, pour plus d'interactivité, on peut passer en mode à la première personne, comme dans un Doom-like. Mais ce Doom-like, en plus d'être affreux comme je l'ai déjà dit, est complètement inutile. On aurait apprécié quelques quêtes à accomplir ou une touche pour agir sur des éléments du décor afin d'ouvrir des portes. Enfin, il serait un peu présomptueux de ma part de dire ce qu'il faut faire à Peter Molyneux, le boss de Bullfrog. Mais néanmoins, on reste sur sa faim, à plusieurs points de vue. J'ai passé les six premiers niveaux sans avoir recours à ce mode et je suis tombé dessus par hasard. Ce que j'ai pu voir était tellement laid que je suis revenu fissa au mode normal, celui qui sert à quelque chose.On sent quand même que c'est Bullfrog qui a développé le jeu. Au niveau sonore déjà, on reconnaît de loin sa "patte" ; sans reconnaître précisément le thème d'un autre jeu. Depuis Populous, ils nous font ça, on commence à être habitués. Dans la carte générale, on peut voir une succession de pointillés partant du centre de votre dongeon et indiquant votre position actuelle. Comme dans Magic Carpet. Quant au moteur, c'est vraiment ressemblant à Syndicate Wars. On se demande si les programmeurs n'ont pas pris des lignes de codes et les ont insérées dans leur jeu, comme ça, directement pour faire un "best of Bullfrog". Certains effets visuels, bien souvent basés sur le lightsourcing, sont tout simplement magnifiques. Votre curseur, par exemple, éclaire l'endroit sur lequel vous le passez comme une lanterne, générant ainsi son propre éclairage. Mais on ne peut pas dire que ce soit un jeu exceptionnel sous tous ses aspects, comme voudrait nous le faire croire la presse concurrente.

Léo de Urlevan

...c'est avec une réelle passion qu'elle ira se faire fouetter par un bourreau !



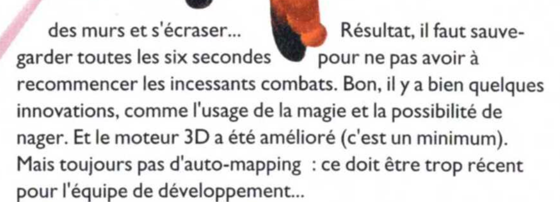
La vue 2D permettra aux machines les moins performantes de faire tourner le jeu. ▲



Certains effets de lumiere sont extremement bien réalisés. ▲

ECSTATICA 2

Une suite "à la hauteur" de l'original





DU SANG...

Pauvre Joe, le voilà encore dans la panade ! Un méchant sorcier a décidé d'invoquer une horde de démons pour ravager la Terre. Ce sorcier n'ayant pas d'idéal très original, pour le vaincre, inutile de se prendre la tête : il suffit de récupérer les sept morceaux d'un sceau sacré. Nous ne sommes pas dépaysés pour ce qui est du scénario... Cela dit, vu le temps qui sépare les deux épisodes, on était en droit d'espérer quelques innovations, mais non. Ici, c'est un simple tout-seul-dans-le-noir, c'est-à-dire des personnages en 3D temps réel, gesticulant dans des dédales en 2D. Et comme toujours, les bras peuvent passer à travers les murs, et les changements de caméra permettent de perdre tout sens de l'orientation en quelques minutes. Comme les niveaux sont carrément gigantesques, mieux vaut faire un plan (entre deux bastons).
Dès le début, on est assailli par des vagues incessantes de monstres stupides et insupportables. Résultat, le nombre de victimes affiché dans un menu spécial atteint la centaine en une demi-heure. Pour combattre, on utilise des combinaisons faites de touches du curseur, de Alt et de Control, soit 16 possibilités, les coups variant selon que l'on ait une arme et/ou de la magie, et que l'on soit sur terre ou dans l'eau... Bravo, c'est hyper pratique ! Pour saisir un objet, pas de problème, sauf que parmi les armes disséminées à droite à gauche, seules quelques-unes peuvent être utilisées : bonjour la logique et le réalisme. On peut même boire des fioles, mais certaines d'entre elles sont mortelles, et l'on peut aussi tomber du haut des murs et s'écraser... Résultat, il faut sauvegarder toutes les six secondes pour ne pas avoir à recommencer les incessants combats. Bon, il y a bien quelques innovations, comme l'usage de la magie et la possibilité de nager. Et le moteur 3D a été amélioré (c'est un minimum). Mais toujours pas d'auto-mapping : ce doit être trop récent pour l'équipe de développement...
Bref, Ecstatica II est une suite de combats, d'errances (j'avance vers la droite, l'écran change, je suis orienté vers la gauche...), de recherches de clefs et de leviers pour ouvrir les portes... À l'heure où les éditeurs misent trop souvent sur l'aspect technique au détriment de l'intérêt, Psygnosis se démarque en laissant tout de côté.

YANN LEBECQUE

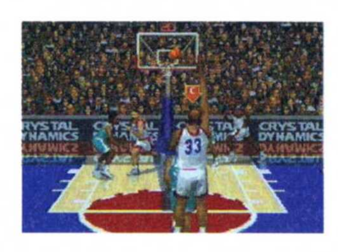


NOTE
★★☆☆☆
ÉDITEUR
PSYGNOSIS
GENRE
ALONE IN THE DARK
CONFIGURATION
Pentium 75 MHz, 8 Mo



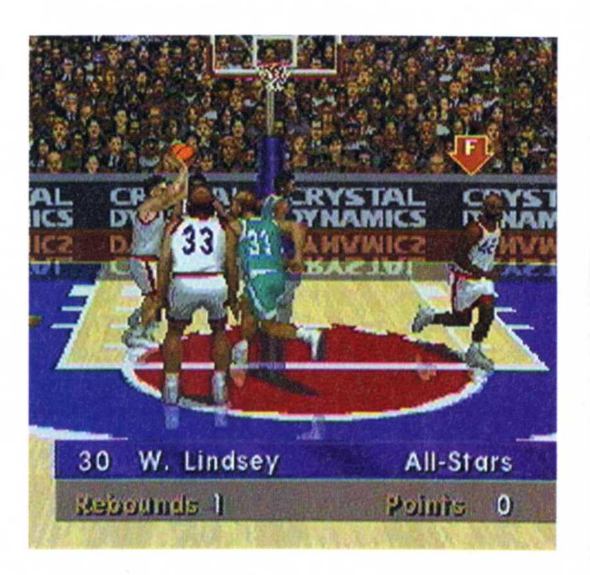
SLAM'N JAM

Ce n'est pas le dessus du panier !



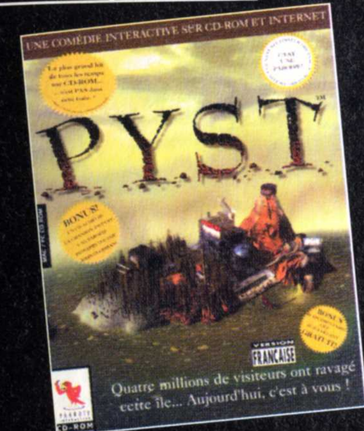
NOTE
★☆☆☆☆
ÉDITEUR
SIERRA
GENRE
DOOM-WARGAME-STRATÉGIE
CONFIGURATION
Pentium 133, 16 Mo, CD 6X

Crystal Dynamics est l'équipe de développement qui s'est chargée de Gex et de Pandemonium, des titres qui ont plutôt bien marché. Délaissant les jeux de plates-formes pour la "simulation" sportive, ils nous passent Slam'n Jam, un jeu de basket qui nous est arrivé entre les mains du fond du terrain, et que j'ai bien envie d'utiliser pour mettre 3 points dans la poubelle. J'exagère un peu, mais enfin, les jeux de basket ne sont pas ce qui manque, entre la simulation complète comme NBA 97 ou le délire à la NBA Jam Extreme. Slam chose est donc orienté arcade, tout en utilisant un vocabulaire que ne comprendront que les habitués des salles de sport. Ça va vite, très vite, trop vite, et l'on ne peut pas reculer un peu sans revenir dans son terrain et perdre la balle (ce sont les règles qui veulent ça). On n'a droit qu'à une vue, depuis son panier, ce qui ne facilite pas la lecture du jeu, et l'on finit vite par se ruer vers le panier adverse pour dunker comme un malade. Mais attention : si vous avez le malheur de toucher un défenseur, celui-ci tombe à terre et vous perdez la balle. On croirait voir le cinéma des joueurs de foot, c'est dire ! Et ce n'est pas la présence de Magic Johnson et de Kareem Abdul-Jabbar qui va me faire aimer ce jeu... Bon, je retourne sur Interstate 76, ça n'a rien à voir, mais au moins, là, je m'éclate...



YANN LEBECQUE

Jeu de Pyst à l'arrêt

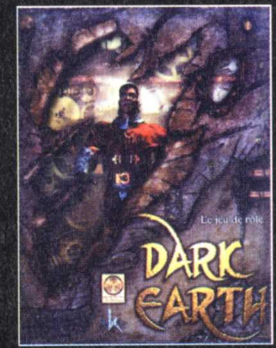


J'ai entre les mains une grande première : Pyst, le premier pastiche de jeu vidéo. Bien sûr, il ne s'agit pas de Mountains of Ket, sur CPC, mais de Myst, le fameux jeu de Broderbund. Bon, alors Myst, autant vous le dire, je n'aime pas. Mais je l'ai terminé quand même, PC Soluces oblige. C'est donc avec un a priori positif que je me suis lancé dans la découverte de ce CD. Hélas ! On sent tout de même l'admiration sous-jacente des réalisateurs de ce produit pour le jeu original, et l'on n'entend donc jamais une quelconque phrase faisant allusion à la "chianteté" de Myst. L'idée de départ est originale. Nous sommes sur une île après le passage de 4 millions de touristes ; c'est le merdier, c'est sale, papiers gras, mégots et canettes de bière sont au rendez-vous. Et alors ?... Ben rien, simple visite, y'a rien à faire, c'est pas un jeu. Les lieux sont ceux de Myst, saccagés. Mais on en a vite fait le tour. On se marre pourtant, mais pas longtemps. Signalons tout de même que le produit coûte seulement une soixante-dizaine de francs.

Le téléphone le plus cher du monde ?

Pas vraiment, puisqu'en plus de servir de téléphone mains libres, il fait aussi fax-modem et répondeur interrogeable à distance.
Eh oui, ce boîtier rassemble le téléphone avec son clavier et un modem. On a donc encore un tout-en-un, permettant de faire tout ce que fait habituellement l'ensemble modem + téléphone + carte-son. D'où le terme de tout-en-un. C'est bien trouvé, non ?
Et ça marche puisque le Deskline Phone System est garanti à vie. En plus, on a droit à 5 mois d'accès gratuit à Internet via, au choix, AOL, Compuserve, Wanadoo et Club Internet.
(Tél : 05 56 78 84 00)

Dark Earth sans PC, mais avec des D6



Parallèlement au développement de Dark Earth sur PC, Kalisto s'est associé à MultiSim pour créer Dark Earth, le jeu de rôle. Dans cette grosse boîte, on retrouve trois gros manuels expliquant les règles du jeu, le background, quelques scénarios ainsi que deux cartes, l'une de la ville principale, Phénice, l'autre du monde de Dark Earth. La présentation générale est assez réussie, bien que les illustrations soient parfois un peu sombres (mais c'est sûrement voulu...). De quoi prolonger le plaisir du jeu entre amis, si vous n'avez pas peur de tout calculer à la main !

Doublez les fantômes !



Pod est excellent, on le sait, et nombreux sont ceux qui se battent contre les "ghosts" les plus rapides du Net. Guillemot leur tend une main secourable par l'intermédiaire de deux volants. Le Thrustmaster GP1 est donc vendu avec Pod pour environ 900 F, et le Thrustmaster Formula T2, avec Pod lui aussi, pour environ 1200 F. Après ça, vous n'aurez plus d'excuse pour ne pas finir premier !

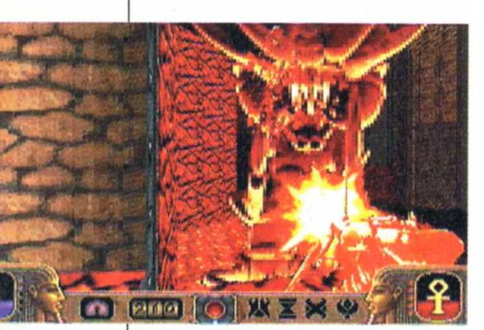
EXHUMED

Anubis repetita



Encore un Doom-like utilisant le moteur de Duke Nukem, allez-vous dire. Et vous aurez raison, mais celui-ci se veut original à deux titres : d'abord le choix d'un explorateur de pyramides comme héros —mais ils ne vont quand même pas nous pondre la même chose à chaque fois !—, ensuite le fait que ce jeu soit issu du monde des consoles (mais dans une version différente). C'est faible, mais après tout, l'important, c'est que le jeu soit bon, c'est-à-dire maniable et original dans son évolution. Pour ce qui est du scénario, il s'agit encore une fois de tuer le gros méchant qui terrorise la planète. Bon, on pouvait s'y attendre, avouez que vous n'êtes pas surpris. Le but du jeu est de ramener le corps de Ramsès dans sa tombe pour que le calme revienne... En revanche, la progression rappelle Hexen, dans le sens où l'on doit souvent faire des allers-retours dans tout le niveau pour le terminer. Heureusement, les niveaux sont assez variés, alternant paysages extérieurs, cryptes glauques, salles au trésor, chambres mortuaires ou encore passages aquatiques. Le revers de la médaille, c'est qu'on a vite fait de se perdre. En effet, il n'est pas rare d'avoir à faire exploser des poteries pour ouvrir la suite du niveau. De même, il faut parfois pousser des blocs pour passer certains obstacles... On ne peut s'empêcher de penser à un Tomb Raider qui aurait fricoté avec Duke. Sauf que là, c'est moins bien que les "originaux". Eh oui, le jeu est, en fin de compte, moyen, surtout à cause de la technique. En premier lieu, les accès au CD bloquent parfois le jeu pendant quelques secondes, ce qui a tendance à être horripilant. Ensuite, les ennemis sont d'une stupidité proprement atterrante : on peut passer devant certains d'entre eux sans éveiller la moindre tendance agressive. De plus, quand ils se font canarder, ils ne peuvent pas répliquer, et il est inutile de s'attendre à une quelconque manœuvre de contournement : ils se contentent de tourner en rond en poussant des cris de douleur. Enfin, les armes ne sont pas extraordinaires, respect de l'époque oblige (revolver, mitrailleuse, grenade sans intérêt, lance-flammes). De plus, les monstres ne sont pas très nombreux, et on n'a pas de grosses surprises de niveau en niveau. Le fait que l'on ne puisse pas sauvegarder au milieu d'un niveau mais seulement à la fin (on a droit entre-temps à des "check points" où l'on réapparaît si l'on meurt) n'apporte pas grand-chose, surtout lorsqu'on est fatigué de tourner en rond. Ça a un côté "finis ton assiette avant de sortir de table" assez pénible. Pour terminer, à la fin d'un niveau, on n'a aucune statistique indiquant les passages secrets trouvés ou manqués... Bref, on se demande souvent où est passé le moteur de Duke Nukem 3D ! Pas de destruction massive du décor, pas d'objets 3D énormes. C'est bien dommage, car le côté "aventure" de la recherche de la fin du niveau était intéressante, mais il ne reste à la fin que des errances souvent pénibles. Face à Redneck Rampage, Exhumed est enterré.

Yann Lebecque



TIENS, IL NE CONNAIT PAS LA 3DFX ! ▲



C'EST DANS LES VIEILLES PEAUX... ▲

NOTE



★★★☆☆

ÉDITEUR

BMG

GENRE

DOOM-LIKE

CONFIGURATION

486 DX2 66MHz, 8 Mo, 28 Mo de disque dur

BIRTHRIGHT

Style : confus



Vous êtes un héros ayant combattu sur le mont Deismarr. Les participants à cette bataille se sont retrouvés dotés de pouvoir magiques et ont créé leur propre dynastie. Dès lors, rien ne les arrêtera plus dans la lutte contre leurs ennemis si ce n'est la victoire ou la mort...

Ça aurait pu être pas mal mais on est loin d'atteindre des sommets de programmation. Vous vous souvenez de Defender of the Crown ? Ça se présente un peu comme ça, et il faut conquérir une carte. En fait, on a plusieurs jeux en un. C'est bien, normalement ; là, c'est pas terrible. C'est compliqué à souhait et chacune des parties composant le jeu ne bénéficie pas d'un moteur exceptionnel. Par exemple, la partie aventure reprend un peu l'esprit des Doom-like. On doit trouver un objet dans des dongeons, ouvrir des portes en trouvant des clés de couleur ; on combat également. Mais si, dans l'esprit, on peut considérer ce type d'épreuve comme un Doom-like, on ne peut absolument pas le comparer à un Redneck ou un Quake. C'est tout simplement catastrophique. La partie stratégie est en 2D, donc très simple, ce qui n'est pas forcément un défaut, mais c'est un peu dépassé et il n'y a aucune animation à l'écran. Cette partie gère pas mal de fantassins, des cavaliers en tout genre, vraiment nombreux, mais ça raaame. On peut aussi déplacer sa caméra dans tous les sens au cours de toutes les phases de jeu en 3D ; heureusement, car l'ordinateur choisit les points de vue vraiment n'importe comment, au point de vous mettre parfois dans des positions impossibles à jouer. Dans la série bugs variés, Birthright tire assez bien son épingle du jeu. Des zones de l'interface sont parfois complètement noires quand on recharge une partie. Tiens, parlons-en de l'interface... C'est tout simplement lourd. Pourquoi faire simple quand on peut faire compliqué semble être le leitmotiv de cette production : les menus n'en finissent pas, on ne comprend pas vraiment sur quoi on agit et le déplacement d'une armée devient titanesque.

Ah, signalons que la lenteur n'est pas due au support CD-Rom. En effet, après avoir installé 256 Mégas sur mon disque dur (l'installation vous permet de choisir de 2 à 256 Mo), le jeu metttait quand même une bonne minute à charger.

Léo de Urlevan

NOTE

★☆☆☆☆

ÉDITEUR

SIERRA

GENRE

DOOM-WARGAME-STRATÉGIE

CONFIGURATION

Pentium 133, 16 Mo, CD 6X

GT RACING 97

GT un peu déçu...

C'est agréable d'avoir à tester un jeu de voitures avec le temps qu'il fait... Une perspective plutôt rafraîchissante, même si aucun cabriolet n'est proposé ! On commence avec une intro' en vidéo, faite de séquences courtes sur fond de bruits de moteurs rugissants, qui montre les différents bolides que vous pourrez piloter et dont se sont inspirés les concepteurs. Je dis inspirés parce que vous reconnaîtrez facilement des modèles célèbres, comme la Mac Laren F1 ou la Porsche 968, mais qui répondent aux doux noms de "the Predator" ou de "the Blueblood". Qu'importe la bouteille, pourvu qu'on ait l'ivresse ! Vous avez le choix entre neuf modèles, que vous pouvez essayer sur huit circuits différents, enfin deux au début car, pour les autres, vous devrez vous qualifier pour y accéder. On est donc plutôt tenté de prendre le mode championnat dès le départ.



Le moteur du jeu tourne carrément bien...

Après avoir choisi votre modèle et sa couleur, les vitesses manuelles ou automatiques (il y a aussi un mode deux joueurs, en écran séparé), hop, vous voilà parti pour le Canada ; je vous disais bien que ça allait être rafraîchissant... Le tableau de bord est plutôt sobrement modélisé, mais les mains sur le volant sont bien et on voit brièvement le passage des vitesses. Le premier constat, c'est que le moteur du jeu tourne carrément bien et traduit d'excellentes sensations d'accélération. La manière dont le décor se construit au fur et à mesure que vous avancez, selon un phénomène communément appelé clipping, améliore la vitesse d'affichage mais au détriment du réalisme ; idem pour les textures au sol, qui sont uniformes quelle que soit la vitesse. Mais ce n'est pas gênant, excepté sur le circuit en Égypte où l'absence de texture au sol dans la plupart des tunnels, donne une impression bizarre de "pas fini". Les décors sont là pour rattraper le coup car ils sont assez réussis et plutôt riches en détails, mais vous n'aurez pas trop le temps de les apprécier à moins de vous visionner la course une fois qu'elle est terminée.

Parlons des choses sérieuses à présent... Bon, comme d'habitude, vous commencez toujours en dernière position mais votre moteur va vous permettre de gagner rapidement quelques places ; ah, voilà le premier virage sérieux, oulah, la direction



LÀ, J'AI DU M'ÉGARER... ▲



BOIRE OU CONDUIRE... ▲

n'est pas assistée, apparemment. Ah si, maintenant que je suis arrivé à contre-braquer, elle braque bien mais tout droit vers le mur, de l'autre côté ! Bon, on respire à fond, on repart et on prend patience le temps de l'avoir en main. Sur la route, il y a divers véhicules qui n'ont rien demandé à personne et que vous pouvez exploser joyeusement si vous arrivez très vite sur eux, à l'exception des camions, des bus scolaires et des autocars. Vous devrez toutefois garder l'œil sur le niveau de dégradation du châssis, qui diminue plus ou moins vite selon les chocs bien sûr, mais aussi en fonction de votre véhicule, qui est plus ou moins résistant au départ. Deux autres paramètres sont à prendre en compte, à savoir l'usure des pneus et celle du moteur (surtout avec les vitesses manuelles), ce qui confirme l'orientation résolument arcade du jeu.

Les concurrents, au nombre de dix, vont fortement contribuer à l'usure de votre châssis par leur comportement de sauvages (qu'ils n'auraient sûrement pas s'ils avaient payé leur voiture avec leurs sous) tandis que vous, en fin de circuit, aurez un capital à gérer pour réparer votre véhicule et/ou le customiser, ou encore en acheter un autre vu que vous n'en avez que trois au départ. Les concurrents, disais-je, conduisent vraiment comme des gorets et n'hésitent pas à vous faire les pires crasses dès qu'ils en ont l'occasion, ce qui ne veut pas dire qu'ils ne commettent pas d'erreurs. Malgré tout, il faudra vous y reprendre à plusieurs fois avant de réussir à vous qualifier. Attention, je n'ai pas dit que vous étiez des mauvais, mais le principal défaut du jeu réside dans la maniabilité déconcertante des voitures. On a l'impression de conduire un paquebot ou un super pétrolier, un paquebot rapide mais un paquebot quand même. Il y a une énorme inertie et dès qu'on prend un virage un peu serré, tout fout le camp, la résistance au braquage étant aussi pénible à 160 qu'à 290 km/h. Ce qui est désagréable, c'est que, quand la voiture finit par braquer, vous vous ramassez sur le côté opposé. En fin de course, vous pouvez acheter l'option de tenue de route, mais comme les circuits deviennent de plus en plus sinueux, c'est juste une petite amélioration, indispensable mais peu efficace.

Dommage, vraiment dommage, les voitures sont bien modélisées, l'intelligence artificielle des adversaires a été particulièrement soignée, le tracé des circuits est sympa et le moteur de jeu, je le répète, est vraiment au poil ; mais il y a une somme d'imperfections qui nuit au plaisir de jeu que l'on souhaiterait éprouver ailleurs que... euh... en ligne droite.

LUIS DE OLIVEIRA

À vous les bavures !

Avec la folie des Time Crisis et autres Virtua Cop, il aurait été étonnant que l'on ne trouve pas de flingue pour PC, histoire de jouer aux "serial killers" comme les consoleux. D'autant plus que Die Hard Trilogy propose une mission de ce type... Voilà qui est fait avec le Gun PC de Guillemot, vendu avec AD Cop Overseas Mission, un jeu de tir plutôt moyen, mais offert en cadeau, ça fait plaisir. Il faut donc brancher une carte d'extension sur un port ISA, puis une nappe sur le port VESA de sa carte graphique. Pas trop dur. On peut brancher deux flingues en plastique orange affreux (sécurité oblige, pour éviter que vous n'alliez cambrioler... des blaireaux qui prendrait ce machin pour une arme), mais un seul est vendu dans la boîte. Le hic, c'est que ce gun n'est compatible avec aucun jeu pour le moment, il vous faudra donc vous contenter d'AD Cop qui n'est pas ce que l'on a vu de plus beau. Du coup, 500 F pour jouer à un jeu moyen, ça fait cher.



Le principal défaut réside dans la maniabilité déconcertante des voitures.

NOTE
★★★☆☆
ÉDITEUR
OCEAN
GENRE
COURSE DE "DREAM-CARS"
CONFIGURATION
Pentium 75, 12 Mo de Ram, DOS 5.0

LOMAX

Lomaximum de stress...



Un passage en "presque-3D" ▲



Oh ! Des Lemmings avec leur parapluie rouge et blanc... ▲

NOTE
★★☆☆☆

ÉDITEUR
PSYGNOSIS

GENRE
ARCADE

CONFIGURATION
Pentium 75 MHz, 8 Mo, Win 95

Ah ! Lemmings... Série phare de Psygnosis à l'époque des 16 bits, ce titre aura provoqué des méningites à la pelle et des crises de nerfs comme rarement. Il fallait alors sauver un maximum de bestioles mauves à cheveux verts, en leur faisant faire des actions précises. Bref, un vrai casse-tête de folie. Aujourd'hui, on oublie les hordes de Lemmings pour s'intéresser à Lomax, l'un d'eux, et les casse-tête complexes pour de la plate-forme tout ce qu'il y a de plus classique. Allez, je vous dis tout : ce titre est un transfuge —encore un, me direz-vous— de la Playstation. C'est la mode chez Psygnosis depuis un moment (qui a déjà frappé avec Destruction Derby, Crazy Ivan et Formula One). On retrouve ce lien de parenté ailleurs que dans l'esprit du jeu : dans les codes ! Eh oui, on a droit à des codes pourris après quelques niveaux, des codes à base de croix, carré, triangle et cercle, en plus ! Eh, m'sieur Psygnosis, nos PC ont de gros disques durs, et même des joypads à 105 touches !
Bon, après cet accès de nervosité, passons au jeu lui-même. Vous êtes Lomax, et votre mission est de vaincre le méchant Evil Ed qui a transformé les gentils Lemmings en affreux zombies. Lomax doit donc leur taper dessus pour les faire redevenir de gentils Lemmings, qui tomberont en ouvrant un parapluie rouge et blanc. N'est-ce pas mignon... Il saute, et, s'il a chopé le bonus adéquat, il balance un chapeau en travers de la tronche de tout ce qui lui veut du mal. Et il lance des "Okay", des "Yipee", et même le fameux "Oh no!" quand il meurt.
Sur Playstation, Lomax est plutôt réussi, avec une prise en main très agréable et une difficulté bien dosée. Sur PC, en revanche, Lomax a des problèmes d'équilibre : à chaque fois qu'il saute sur une plate-forme, il glisse. Et ça, je vous assure que c'est très très crispant. Très. Avec un peu (beaucoup) d'habitude, on finit par ne plus tomber à cause des glissades, mais à cause de la gestion parfois un rien hasardeuse des "collisions". En effet, il arrive que l'on passe à travers une plate-forme mobile, ce qui a tendance, là encore, à être très très crispant. Très très.
Bon, alors le CD de Lomax me sert-il seulement de presse-papier ? Non, car il est trop léger. Et puis, en s'accrochant un peu, on progresse, et les Lemmings sont tellement rigolos qu'on finit par se prendre au jeu, pour peu que l'on soit réellement un (très) grand fan de jeux de plates-formes. Et qui dit Lemmings, dit aptitude à construire des ponts ou à creuser des trous dans le sol. Eh oui, Lomax peut apprendre à voler, construire des ponts et creuser le sol ! Et je ne vous ai pas tout dit, laissez-moi parler : avec une carte accélératrice 3D, on a droit à un jeu vraiment superbe. Rassurez-vous, sans carte, on a déjà un jeu rapide (presque trop, parfois) et fluide, mais avec une 3DFX par exemple (j'ai des goûts de luxe), on a droit à de magnifiques effets de transparence. Dommage donc que ce jeu donne trop souvent envie de voir crever ces maudits Lemmings plutôt que de les sauver, à cause de cette prise en main très très énervante, tout au long du jeu. Très très...

Yann Lebecque

Imperium Galactica

Mauvais genre

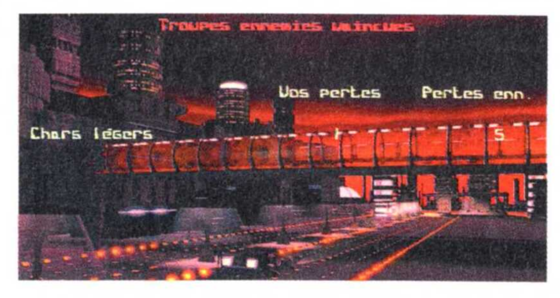
NOTE
★★☆☆☆

ÉDITEUR
GT INTERACTIVE

GENRE
ACTION-GESTION-STRATÉGIE

CONFIGURATION
486 DX4 100, 8 Mo de Ram, CD 4X

Dans ce jeu, on doit à la fois gérer une sorte de ville et livrer quelques combats, d'une laideur insoutenable et d'une lillipucité palmaristique dans le monde des jeux vidéo. Ce sont les combats qui vous font progresser dans le scénario. Oui, ce ne sont pas quelques missions queuleulétées qui vous feront voir la dernière piste du deuxième CD. Tout s'enchaîne et la partie est bien souvent interrompue par des événements sous la forme de séquence cinématique ou de petite vidéo, quand vous recevez un message. Tout pourrait être harmonieux : il n'en est rien. On est en train de gérer sa ville pour l'agrandir, ou alors on est en train d'équiper ses vaisseaux avec une nouvelle technologie et pan, une séquence vidéo se lance. Imaginez-vous en train de jouer à Sim City et de switcher sur Star Control 3... Beeeeeurk. Un Star Control 3 en pabodutou. La séquence de gestion de la ville est en 3D iso, assez agréable. Mais on ne sait pas



vraiment à quoi on joue...Eh ben —et là, vous allez me dire : mais à quoi tu joues, ce qui confirmera ce que je viens de dire à la ligne du dessus— malgré tout ça, je me suis bien amusé. On a vraiment envie d'agrandir sa base et de déployer une flotte impressionnante. Du coup, c'est moins pire que ça aurait pu l'être, mais ce n'est tout de même pas terrible. Tiens, voilà un nouveau genre de jeu, qui s'adapte parfaitement à Imperium Galactica : les moins-pire-que-ça-aurait-pu-l'être-mais-pas-terrible-quand-même.

Léo de Urlevan

Jetfighter 3 Enhanced campaign

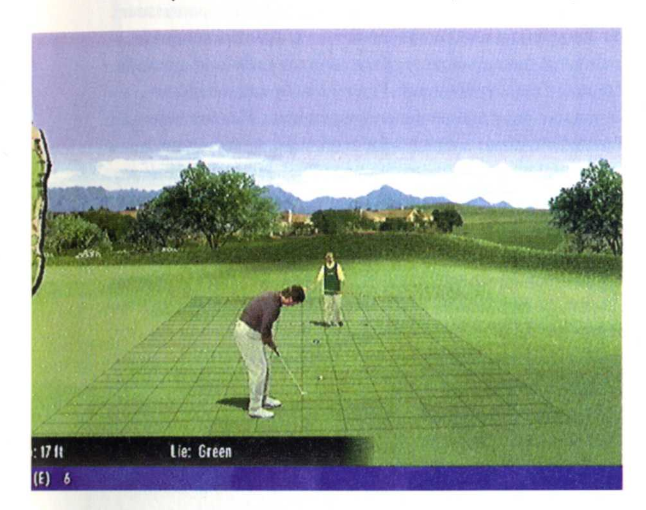
Après avoir empêché l'invasion du Chili par l'Argentine, vous voilà prêt à vous attaquer à de plus gros poissons, comme la Chine qui veut mettre la Corée sous son joug, ou la Russie qui s'intéresse de trop près au détroit de Bering. Si vous avez aimé Jetfighter 3 (ce qui m'étonnerait...), cette extension est indispensable car elle rajoute deux nouvelles campagnes en 70 missions, ainsi qu'un avion supplémentaire, le F14-Tomcat, pour 150 F environ.

PGA Tour Pro

La guerre des Golfs...

Accompagnée par une musique que ne renieraient pas Otis, Marc Dorcel ou Cours après moi Sherrif, une vidéo "multimédia" présente des parcs zoologiques où s'ébattent des yuppies aux conditions de vie telles qu'on ne les verra jamais. On choisit ensuite un lieu précis, et l'on peut dès lors diriger l'un d'eux pour l'aider à envoyer sa petite balle dans le tout petit trou au loin. Ça prend du temps, mais le yuppy n'a que ça à faire de sa journée. L'interface est assez jolie, d'un bon goût comme on en voit dans Côte Ouest. Pour jouer, on utilise la fameuse interface à triple-clic, toujours aussi peu intuitive. Alors forcément, dès les premiers instants, on pense à FPS Golf de Sierra, qui lui est supérieur dans beaucoup de domaines, et en particulier celui du maniement, incomparablement meilleur. Du coup, PGA se révèle très moyen. Seul bon point du jeu, la rapidité avec laquelle se dessinent les décors. Du très très classique, qui ne révolutionnera donc en rien la simulation de golf...

Yann Lebecque



NOTE
★★☆☆☆

ÉDITEUR
ELECTRONIC ARTS

GENRE
GOLF

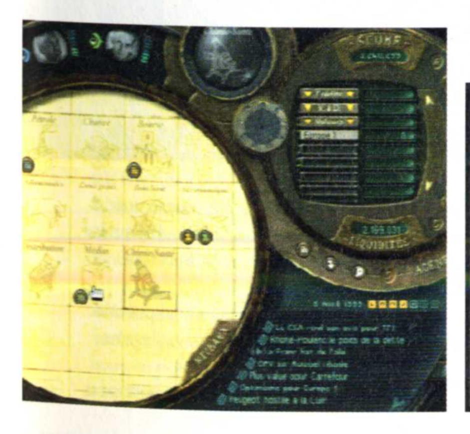
CONFIGURATION
Pentium 90MHz, 16 Mo, CD-Rom 4X, Win 95

Trader 97

La bourse ou la vie !

Si vous n'avez pas comme moi quelques dizaines de milliers de francs à placer en Bourse, vous aurez peut-être l'occasion de vous rattraper avec Trader 97. Dans ce jeu de gestion, vous êtes un financier chargé de faire un max' de brouzoufs. Pour prendre des décisions, le joueur reçoit de nombreuses informations (messages radio, reportages télévisés, articles de journaux...) où l'on doit distinguer les bons coups. Au fur et à mesure de la partie, découpée en quatre scénarios, de nouveaux marchés s'ouvrent (les pays émergent, l'alimentaire, le tourisme...). Les instruments financiers deviennent aussi plus complexes : on commence avec l'achat/vente classique d'actions puis viennent les crédits, la vente à découvert, les OPA, les conseillers, les insiders (d'ailleurs, un bug rend cette option indisponible)...
Assez simple —une fois comprise l'interface, belle mais déroutante—, Trader 97 est intéressant au début mais on atteint vite les limites du jeu à cause d'une simplification outrancière qui limite les stratégies. De plus, c'est extrêmement linéaire : refaire une partie n'apporte rien de nouveau, mis à part les trois boursiers qui sont en concurrence, car tous les événements sont identiques. On trouve cependant dans la boîte un deuxième CD contenant un éducatif sur le monde de la bourse : cette belle initiative remonte un peu la note.

JF Molas



NOTE
★★☆☆☆

ÉDITEUR
MONTE CRISTO MULTIMÉDIA

GENRE
JEU DE GESTION

CONFIGURATION
486 DX2-66, 8 Mo, Windows 3.1, CD-Rom 2X

WIPEOUT 2097

Pour Pentium 2097 ?...



PHOTO DE LA VERSION 3DFX ▲

NOTE
★★★☆☆
ÉDITEUR
PSYGNOSIS
GENRE
COURSE
CONFIGURATION
P166, 32 Mo, CD 8X, carte 3DFX indispensable pour un jeu correct

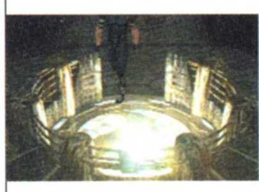
Attention, autant vous prévenir tout de suite, ce test ne concerne pas grand-monde. Vous possédez une 3DFX ? Non ? Bon, ben sachez que Wipeout 2097 est très très lent en 640x480 et trop affreux pour jouer en 320x240.
Il ne présente aucun intérêt si ce n'est celui de posséder tous les jeux du monde même les nuls, même les moches, même Die Hard Trilogy. Si vous avez une 3DFX, là, la donne est différente bien que tout ne soit pas rose dans ce monde-là non plus... Bon, je vais commencer par vous énumérer tous les défauts, tout en essayant de ne pas utiliser une page complète. C'est légèrement saccadé, il y a un clipping monstre. J'en ai rarement vu un pareil, d'ailleurs : c'est comme si les décors se dessinaient à trois mètres devant la voiture. Malgré le fait que ce soit une 3DFX qui gère tout ce qui est graphique, il n'y a pas de "mip mapping", cet effet qui enlève complètement la pixellisation et que la 3DFX réalise à merveille, mais les textures sont très belles. Les possesseurs de consoles, qui sont passés derrière mon dos pendant que je jouais, ont remarqué que le vaisseau n'a pas cette longue traînée bleue et c'est bien dommage. Par contre, il y a quand même quelques effets de lumière bien sympathiques. Hormise, bien sûr, l'ombre du vaisseau, gigantesque et affreuse, un cheveu sur la soupe et surtout visible dans la pénombre ! Je ne connaissais pas du tout Wipeout, ni sur Playstation, ni sur Saturn. Mais je me suis vraiment bien amusé, malgré tous les défauts ; sans trop connaître ce jeu. La difficulté, bien que très élevée dans les niveaux supérieurs, est progressive. On reprochera tout de même le manque de circuits. Au début du jeu, vous avez 6 pistes. Lorsque vous terminez le championnat avec toutes les médailles d'or, vous aurez accès à deux nouvelles pistes, et si vous reprenez tous ces circuits pour tous les terminer en première position, vous aurez une nouvelle voiture beaucoup plus puissante. Classique.
Ce test ne serait pas complet si je ne vous parlais pas de la musique. La techno, c'est une insulte à Brassens et aux Clash, à Mozart et à Bob Marley. Mais il faut bien dire que "Hécatombe" ou "I shot the Sherif" dans une course de vaisseaux spatiaux, ce n'est pas vraiment ça... Et pour le coup, c'est une réussite. Profitez-en, c'est la seule fois que je dirai du bien de cette suite de sonorités que certains qualifient de musique...

Xavier Allard



PERFECT WEAPON

Une place sur le podium



NOTE
★★☆☆☆
ÉDITEUR
ELECTRONIC ARTS
GENRE
BEAT-THEM-ALL
CONFIGURATION
Pentium 75, 8 Mo, Windows 95, CD-Rom 4X, SVGA

J'étais à peine remis du test de The Crow pour le précédent numéro de PC Soluces, que me tombe dessus Perfect Weapon. Ce titre étant auréolé d'une petite notoriété sur console, je ne me méfiais pas... À vrai dire, Perfect Weapon est sans doute le premier challenger sérieux de the Crow pour le titre de plus mauvais jeu de l'année...Basé sur le même principe ("beat-them-all en 3D injouable dans des décors précalculés horribles"), Perfect Weapon vous fera parcourir 5 mondes assez vastes, où il faudra taper sur tout ce qui bouge. Les monstres peuvent être des panthères grises (ou quelque chose dans le genre), des hommes des cavernes au faciès cadavérique, ou des hommes-lézards (au faciès de....). De toute façon, ils sont affreux dans tous les sens du terme. Malgré les quelques enchaînements de coups que peut effectuer le héros, l'animation trop imprécise et saccadée n'autorise pas des combats techniques : on se limite aux coups de base et on frappe comme un bourrin.
Pour terminer, signalons les changements automatiques de caméra, qui sont insupportables : il arrive qu'on traverse une salle sans que le personnage apparaisse une seule fois à l'écran ou bien, au contraire, la caméra peut changer cinq fois à six foix d'angle de vue pendant un combat si vous avez le malheur de vous déplacer un peu.La seule chose que j'ai vraiment appréciée dans le jeu, c'est lorsque j'ai remis le CD dans son emballage et que j'ai refermé la boîte, soulagé.



JF Molas

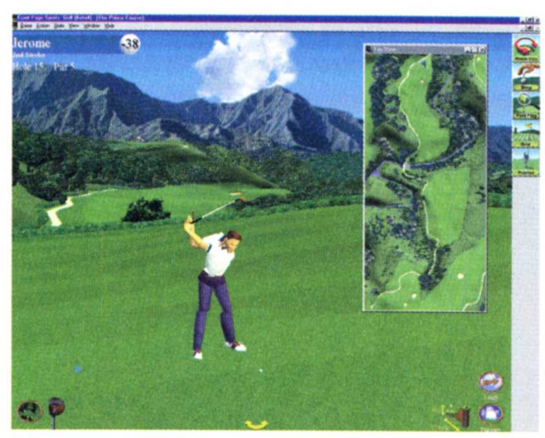
Front Page Sport Golf

Bienvenue chez les riches !

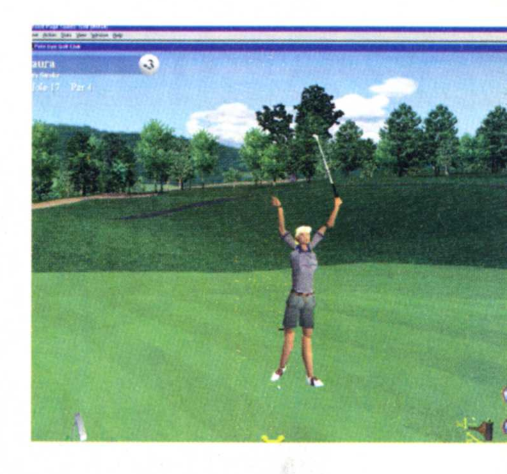
Eh oui, c'est bien la première fois qu'on a l'impression si nette de faire partie d'un club de golf, tant les réactions du joueur et de la balle sont réalistes ! Comme tout prolo' qui joue au baby-foot au Café des Sports, on envoie la balle n'importe où lors des premiers essais, et il ne manque que les lazzi des boursicotteurs et autres agents immobiliers pour s'y croire vraiment. Le rêve est tellement beau que Sierra en a profité pour inclure une vidéo promotionnelle pour un club de golf. Si vous voulez, vous pouvez appeler et devenir un type ridicule qui ne porte qu'un gant et qui marche sur le green avec autant de soin que si c'était le tapis oriental de son salon. J'ai l'air cynique comme ça, mais c'est vrai que ce jeu va faire un malheur chez les fans de petite balle blanche (pas celle qui a des taches noires et qu'on frappe avec des groles à crampons de chez Auchan, celle qui a des petits creux et qu'on frappe avec plein de clubs qu'on achète je ne sais trop où parce que je n'ai pas les moyens).

Le golfeur, toujours svelte et élégant, répond ici en temps réel aux mouvements de la souris grâce à la nouvelle interface de Sierra : pour contrôler les effets, on n'a plus besoin de l'interface à triple-clic (bien qu'elle soit encore disponible), mais simplement de bouger la souris. À vous les hooks et les slices. Et même les draws, c'est dire. Franchement, on est sur le cul... Pardon, on tombe des nues dès que l'on voit son golfeur bouger.

On s'attend presque à ce qu'il s'allume un havane à 1000 francs pour fêter un coup particulièrement beau. On a cependant la possibilité de revoir le coup sous toutes les coutures, ce qui est un palliatif assez efficace, convenons-en. Cela dit, la prise en main est délicate au début, et la balle a tendance à partir n'importe où.



On ne voit pas bien la Rolex sur la photo ...



Mais avec un peu d'habitude, et en n'hésitant pas à pratiquer un swing (on se place sur le côté, et l'on "mime" le coup, comme les vrais yuppies), on ne peut qu'applaudir une telle innovation qui nous transporte là où l'on n'ira sûrement jamais (je ne vais pas sur les stades non plus, remarquez). On pourra donc à loisir déambuler nonchalamment sur trois parcours, The Prince of Hawaï, Pete Dye et Cœur d'Helene aux États-Unis, tous très bien rendus ; tellement bien que l'affichage montre parfois des signes de fatigue, ce qui nuit légèrement à l'ensemble, mais rassurez-vous, mes chers, cela n'a rien de dramatique.

L'ambiance sonore à base de petits oiseaux, de vent léger et d'avions (des jets privés s'envolant pour Palm Beach ou Berverly Hills, sans aucun doute), ainsi que les graphismes très détaillés (on voit au loin des arbres et des villas luxueuses) font qu'on se sent tout de suite en polo Lacoste.

Bref, c'est à mon sens le jeu de golf le plus proche de ce que l'on imagine être la réalité.

Yann Lebecque

NOTE
★★★★☆

ÉDITEUR
SIERRA

GENRE
GOLF

CONFIGURATION
Pentium 90,16 Mo, Win 95

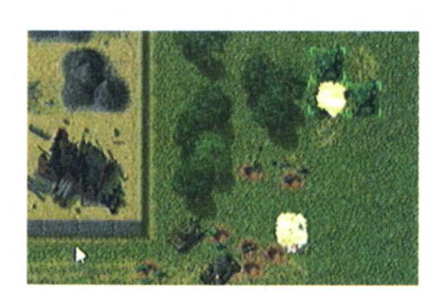
Counter Action

La drôle de guerre

Spécialisé dans les wargames austères et assez laids graphiquement, Mindscape touchait jusqu'à présent un public de passionnés avec la gamme SSI. Mais les hordes de joueurs débarquant l'écume aux lèvres dans les magasins de jeux vidéo pour razzier les Command & Conquer-like comme des barbares pillant un village après l'affrontement, l'ont fait revenir sur sa position. Un beau jour, m'sieur Mindscape s'est dit, passant peut-être devant la comparaison des ventes des concurrents, qu'un wargame grand public, où l'on gérerait en temps réel ses unités représentées en SVGA, serait sans doute une bonne idée. Aussitôt dit, aussitôt fait, et Counter Action a donc vu le jour. Fruit du labeur d'une équipe de développement russe, ce jeu retrace la campagne de russie en 1944. Pour ce qui est d'initier les débutants aux joies du wargame, c'est plutôt réussi : les deux premières missions soviétiques consistent en un repli pur et simple, et la troisième peut être remportée alors que l'on n'a plus un seul survivant. La Russie avait alors une stratégie de repli, certes, mais du point de vue du joueur, c'est aussi palpitant que le dernier film de Luc Besson, c'est dire... Je ne sais pas si ça vient de la lenteur des déplacements, ou de la confusion des affrontements, mais ça n'est pas très passionnant. Il n'est pas souvent question de conquête ici, mais de défense de position, ce qui est, vous en conviendrez, assez statique.

Yann Lebecque





NOTE
★★☆☆☆

ÉDITEUR
MINDSCAPE

GENRE
WARGAME TEMPS RÉEL

CONFIGURATION
486 DX2 66,8 Mo, DOS

CARMAGEDDON

On carnage dans le sang



TOUJOURS EN FINESSE... ▲

NOTE
★★★☆☆
ÉDITEUR
SCI
GENRE
COURSE CRADINGUE
CONFIGURATION
Pentium 75MHz, 8 Mo de mémoire

Je dois bien l'avouer : je ne peux pas jouer à F1GP2 sans finir, à un moment ou l'autre, par tourner à l'envers en vue de provoquer des accidents monstrueux. Quelle ne fut donc pas ma joie lorsque le test de Carmageddon me fut confié ! Le principe est simple : à bord d'une voiture blindée, il faut massacrer les concurrents (comme dans Destruction Derby), sur des circuits ouverts avec plein d'embranchements. Sur la piste, il y a des check-points, des marquages pour suivre la bonne route, et des piétons. Le problème, c'est que la voiture n'est pas très maniable, la route est trop accidentée, et retrouver les check-points n'est pas toujours évident lorsqu'on s'est perdu en route au cours d'un corps à corps mécanique. Finir premier est donc assez difficile. Heureusement, les concepteurs dérangés de ce jeu ont pensé à ça aussi : on a accès à une carte où sont mentionnés les check-points et les adversaires. Pas mal. Mieux : finir premier, on s'en fout carrément. Car les deux buts de ce jeu sont en fait les suivants : massacrer les concurrents et écraser, si possible, tous les piétons (plusieurs centaines, quand même !). Un problème surgit alors : se faire rentrer dedans, percuter les murs et les adversaires endommage son véhicule ; on se retrouve donc en plein Destruction Derby, à gérer ses dommages. Pour ne pas gaspiller une goutte d'adrénaline, il est donc possible de réparer la voiture en direct, alors même qu'on roule : cela coûte de l'argent, argent que l'on gagne en défonçant les adversaires et en aplatissant les piétons. On se retrouve sur le toit, sans possibilité de se retourner ? No problemo, on paye et hop, on peut continuer ! On peut même rouler sous l'eau ! Vous allez me dire que, franchement, écrabouiller des piétons, c'est vraiment ignoble : pas tant que ça, en fait. C'est comme dans les films gore, il y a tellement de sang et de tripes, tellement de cadavres, tellement d'exagération, que ça en devient assez drôle... Ça a un côté Brain Dead —le film—, avec la séquence de fin où le "héros" massacre une horde de zombies à la tondeuse à gazon. C'est énorme, mais c'est une forme de comique. Dans ce jeu, c'est pareil, rien n'est pris au sérieux, le but étant de déconner un maximum sans aucune contrainte. La seule motivation est de découvrir tous les circuits, toutes les voitures, et de réussir à tuer tout le monde dans le temps imparti.

Bon, après cette longue mise en garde, parlons technique : pas terrible. Oui, je sais, c'est bien dommage, mais c'est comme ça. Heureusement, dans le feu de l'action, on oublie les graphismes assez laids, l'animation pas toujours très rapide, et le maniement un peu délicat des voitures. Repensez à Destruction Derby et comparez : ici, on roule souvent assez lentement pour placer sa cible dans la mire, puis on fonce, on recule, on fonce, jusqu'à ce qu'il ne reste plus rien de l'ennemi. Du coup, la vitesse et le rayon de braquage sont assez secondaires. L'ambiance, quant à elle, est vraiment excellente : les circuits sont vraiment originaux, les cascades des voitures très impressionnantes et le visage du pilote en incrustation augmente encore la violence des chocs. Un jeu trash, méchant, d'un mauvais goût exquis, qui plaira à tous les jeunes qui ne sont plus ce qu'ils étaient croyez-moi madame Michu, je ne sais pas où on va... Reste que l'on se lasse tout de même assez vite de ce jeu, dont l'ambiance délirante ne suffit pas à faire oublier son intérêt limité.

YANN LEBECQUE

LÉGENDES SOUTERRAINES

Aux oubliettes...



NOTE
★☆☆☆☆
ÉDITEUR
CRYO
GENRE
DOOM-LIKE
CONFIGURATION
P 60, 16 Mo, CD 2X

Légendes souterraines est livré avec le Deuxième monde. Mais LS est un jeu off-line. Enfin, "jeu" est un bien grand mot. C'est le même moteur que le 2e Monde. Mais c'est un Doom-like. Évidemment, quand Cryo fait du Doom, ce n'est plus tout à fait pareil. Une longue intro/slide-show explique l'histoire très "lediberdisée" d'un personnage que vous devez remplacer. Enfin, c'est censé être la génèse du Deuxième monde. Tiens, ben d'ailleurs, c'est le titre du communiqué de presse. Ah, c'est peut-être Le Diberder, le héros ? Bon, je vais vous confier un secret ; dans le 2e M., on discute, on ne bouge pas beaucoup et ce moteur de jeu n'est pas du tout, mais alors pas du tout, dédié à un Doom-like. Décidément, c'est à se demander s'il y a eu un joueur un jour dans les locaux de Cryo. Entre les jeux se terminant en deux heures, les buggés ou les incompréhensibles, on a vraiment du mal à garder un bon souvenir de cette société.

LÉO DE URLEVAN

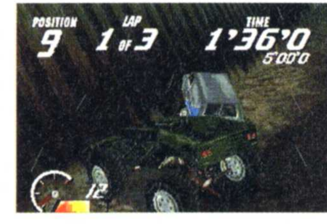


MONSTER TRUCKS

Folie made in US



Les gros cons en 4x4, on le sait, ne font que nous refuser la priorité à droite et ruinent les paysages de montagne avec leurs pneus énormes. Ce n'est pas (tout à fait) vrai, puisqu'on les retrouve parfois au volant d'un "big foot" pour se foutre sur la tronche, mais entre eux, ce qui est un moindre mal. Devant un thème si prometteur, l'équipe de Reflection, qui nous a déjà pondu les deux Destruction Derby, s'est dit que cette fois, ça y est, on tient le filon d'enfer pour réaliser des jeux déments. Ben non. Monster Trucks, c'est Destruction Derby amplifié au maximum : graphismes très réussis, animations au poil, pilotage ultra-limité, et intérêt proche du Q.I. d'un policier qui boit plus que la moyenne de ses collègues.



Bref, ce n'est pas le pied, ce qui est un comble pour une simulation de big foot (il faut que j'appelle carambar, moi...). Et pourtant, on retrouve trois types de course : Endurance, où il faut passer des portiques en finissant premier, quitte à couper à travers champs, Circuit Racing, une course simple, et Car Crushing, qui nous fait dire que décidément, l'Amérique est la patrie des gros cons, puisqu'il s'agit de réduire des voitures en bouillie de tôles, en leur roulant dessus, et ce en moins d'une minute. Hyper drôle... Le pilotage doit prendre en compte l'usure du véhicule, qui est étonnamment fragile : à chaque saut, la barre d'état en prend un coup, à tel point que l'on doit éviter de prendre les bosses trop vite. Dès lors, on perd le côté fun, déjà pas bien élevé. Espérons qu'un Monster Trucks 2 apparaîtra bientôt en apportant autant d'améliorations que DD2 en a apporté à DD...

Pire, le mode multijoueurs fait jouer les participants les uns après les autres : résultat, on s'ennuie ferme entre deux tours. Beurk ! Bon, ce n'est pas encore cette fois qu'on aura droit à un jeu de 4x4 intéressant, ce qui devient inquiétant après Monster Truck Madness de Microsoft et Test Drive Off Road d'Eidos...

YANN LEBECQUE

NOTE
★★★☆☆

ÉDITEUR
PSYGNOSIS

GENRE
COURSE AUTO

CONFIGURATION
Pentium 90, 8 Mo, DOS

TERRACIDE

Le premier Daube-like

Alors que certains programmeurs s'entretuent pour faire de leur jeu le plus beau Doom-like du monde (Quake 3DFX, Redneck Rampage, Hexen 2...), ceux de Terracide ont décidé de prendre tout le monde à contre-pied en nous gratifiant du Descent-like le plus laid de l'univers. À bord d'un vaisseau, il s'agit d'effectuer des missions très précises, en étant guidé pas à pas par le vaisseau-mère (faites sauter le générateur de gravité... retournez sur le pont...), en se déplaçant dans des couloirs aux textures affreuses. Le plus laid, certes, mais aussi le plus mauvais. Tout d'abord, voyons le maniement. Pas moins de 9 touches sont utilisées pour déplacer le vaisseau, et jusqu'à 3 pour tirer. Ensuite, la compréhension des niveaux : tout est sombre, horriblement sombre (et le plus souvent horrible tout court) et l'on ne distingue les ennemis que lorsqu'ils nous tirent dessus. De plus, l'absence de carte demande un certain sens de l'orientation. Ensuite, voyons la technique. On se dit qu'animer 3 objets avec une vision à 25 cm ne doit demander qu'un peu de pratique ; eh bien il faut croire que les programmeurs ne l'ont même pas. Cela dit, ce "jeu" prend en compte la présence des cartes accélératrices 3D, mais après avoir "joué" à la version ATI, je n'en suis que plus atterré : on n'a pas de clipping de surface, mais un clipping de texture, et l'accélération n'est utilisée que pour rendre le tout moins laid (mip-mapping, résolution plus élevée...). On se retrouve donc avec un jeu toujours aussi saccadé. Je suis quand même mauvaise langue : il y a un point positif à ce jeu ; l'originalité du scénario. Vous imaginiez qu'il s'agirait de tuer des extraterrestres voulant anéantir la Terre ? Sots. Comme l'équipe a bâclé le développement, elle a eu le temps de nous pondre un scénario autrement plus malin : des colons partis de la Terre pour recommencer une vie au cœur des étoiles (déjà, il faut être un peu con pour aller se griller au cœur d'une étoile, non ?) reviennent et n'ont qu'une idée : anéantir la Terre. Ça vous la coupe, hein ? Bref, un grand bravo à l'équipe de développement, qui doit sûrement plancher en parallèle sur un jeu génial ; ou qui est en pleine reconversion dans la culture biologique ou l'industrie pétrochimique...

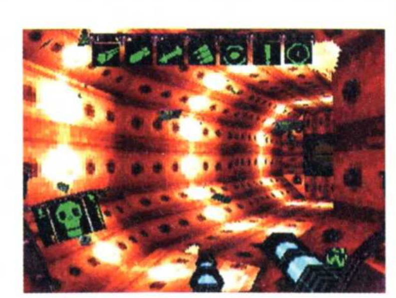
YANN LEBECQUE

NOTE
★☆☆☆☆

ÉDITEUR
EIDOS

GENRE
ARCADE

CONFIGURATION
Pentium 90 MHz, 16 Mo, SVGA

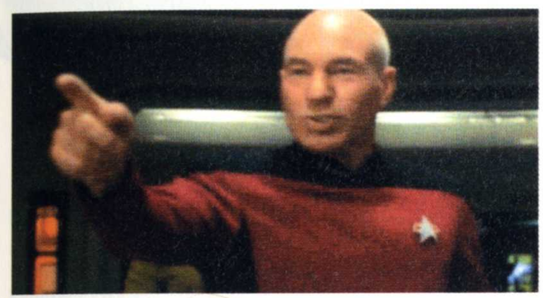




L'Enterprise D ▲

Star Trek Generations

L'homme du Picardie en pyjama...



"Make it so" ou "Engage" ? ▲

Toutes les voix des vrais acteurs !

Résumé des 258 derniers épisodes et des 7 films : Mc Coy est un amiral gâteux, Spock un ambassadeur soupçonné de trahison avec ses cousins romuliens, et Kirk est laissé pour mort pendant l'inauguration de l'Enterprise B. C'est maintenant au tour de l'Enterprise D de se coller à la mission de 5 ans, avec une nouvelle équipe composée d'un androïde à peine plus drôle que Spock, d'un Klingon plus borné que

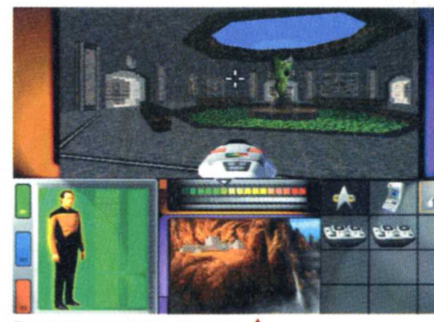
Un Doom-like orienté reflexion

Mac Coy, d'une bétazoïde plus gentille que Bambi et d'un capitaine chauve français nommé Picard. La croisière s'amuse, quoi... Bon, il y a quand même toujours des méchants, cette fois-ci en la personne de Soran, un maniaque qui fait sauter des planètes pour détourner le cours du Nexus, une sorte de paradis qu'il espère rejoindre. Au cours de l'aventure, on retrouvera Kirk qui aidera Picard à stopper Soran avant de mourir définitivement. Vous avez peut-être reconnu là le scénario de Startrek Generations : c'est en effet une adaptation complète du film, avec juste 2 ans de retard. Micropose a pourtant mis le paquet dans ce jeu en embauchant tous les acteurs du film pour faire les voix, et c'est bien le seul élément positif du jeu.

S-T Generations se déroule en trois étapes : Doom-like, combat spatial et cartographie. La cartographie permet juste de choisir la route pour poursuivre la mission : rien de transcendant. Le combat spatial se résume à cliquer sur le bouton phaser ou torpille, tout en donnant des ordres (poursuite, maintenir distance, fuite...) et en réglant l'énergie. Cette partie, en plus de ne pas être passionnante, est très moche.

Il reste la partie Doom-like, de loin la meilleure : en fonction des résultats, un membre de l'équipe (Data, Riker, Worf...) se téléporte sur des planètes relativement variées, à la poursuite de Soran. Le moteur 3D n'est pas folichon, mais il est suffisant car cette partie est plus orientée réflexion qu'arcade pure. Worf se téléporte par exemple incognito dans la base Klingon des sœurs Duras (de sinistre mémoire) et doit terminer la mission sans tirer sur personne (dur, dur..). Data, quant à lui, se retrouvera sur une planète minière automatisée et devra comprendre comment fonctionnent les robots de maintenance. Avec des graphismes plus beaux et un aspect aventure plus poussé, la pilule serait peut-être passée... En conclusion, je vous conseille plutôt de voir le film, c'est moins cher et ça dure moins longtemps.

Yann Lebecque



Des paysages variés mais laids ▲

NOTE
★★☆☆☆

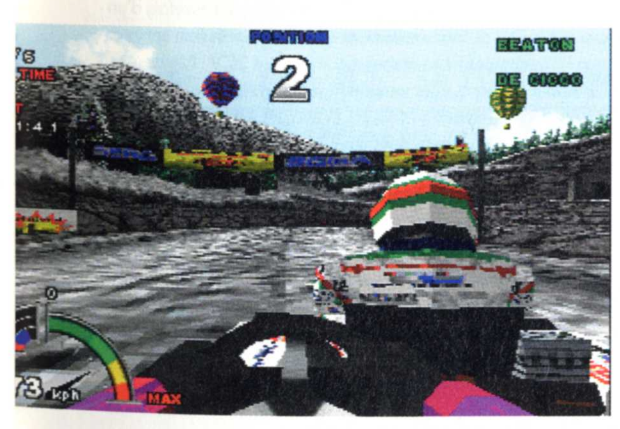
ÉDITEUR
MICROPROSE

GENRE
DOOM-LIKE / AVENTURE

CONFIGURATION
Pentium 90, 16Mo, Windows 95, CD-Rom 4X, SVGA

Formula Karts

Misère d'atouts



Vous avez déjà fait du kart en vrai ? Il faut s'essayer à ce sport —très cher, au demeurant— au moins une fois dans sa vie. On est au ras du sol, la vitesse n'en est que plus impressionnante. Si on va à donf, que l'on freine en tournant, on fait un tête-à-queue. Un bon jeu de kart doit donc posséder ces atouts pour être réaliste. Ici, la maniabilité est assez bien rendue et les réactions du kart plutôt fidèles. Rien à dire de ce point de vue-là. Mais c'est oublier un peu vite que c'est un jeu Sega, qui ne nous a pas franchement habitués à des moteurs de jeu surpuissants sur PC. Du coup, à moins de baisser les détails au maximum et de mettre la résolution du jeu en 320x240, c'est extrêmement lent.

D'autre part, même avec des résolutions supérieures, certaines textures restent affreuses. Un jeu que l'on oubliera assez vite, somme toute.

Xavier Allard





NOTE
★★☆☆☆

ÉDITEUR
SEGA

GENRE
COURSE

CONFIGURATION
Pentium 133,8 Mo de ram, CD 2X, W95

FORMULA ONE

Formule rapide



Si j'avais un klaxon !

Si ça ralentit à Monaco, c'est à cause des bouchons

NOTE
★★★★☆ (en 3DFX)

ÉDITEUR
PSYGNOSIS

GENRE
COURSE ARCADE

CONFIGURATION
Pentium 90 MHz, 8 Mo, carte vidéo accélératrice avec 4 Mo de mémoire ou carte 3DFX, Win95

Ça fonce tellement qu'on a l'impression après ça que les véritables F1 se traînent comme des 2CV !

Avant toute chose, je tiens à le préciser : qu'on ne me parle pas de F1GP2. Ce serait comparer Ultima Underworld et Quake. Eh oui, Formula One, c'est le plaisir express, l'arcade pure et sans prise de chou. Ici, pas de réglages aux petits oignons, pas de trajectoires au poil près : on fonce, on rentre dans le tas, et on s'impose. Attention, n'allez pas croire que pour gagner, il vous suffira d'enfoncer l'accélérateur, et de tourner au bon moment. On a quand même un peu l'impression de piloter une F1, de façon plus ou moins réaliste.
En effet, on peut choisir le mode arcade ou le mode championnat. Si en mode arcade, on peut doubler n'importe comment, quitte à mordre dans les bacs à sable, en mode championnat, une sortie de piste se traduit immanquablement par un tête-à-queue plus ou moins contrôlé. C'est le dosage très fin de la difficulté qui permet à ce jeu de convenir à tout type de public. On peut ainsi choisir son niveau de difficulté parmi trois, rendre ou non la voiture indestructible, choisir d'intégrer les ravitaillements et l'usure des pneus, et régler les conditions météo (temps sec, humide ou variable). Autant dire qu'en mode difficile, sous la pluie, avec l'usure des pneus et une voiture "fragile"... la plus haute marche du podium ne risque pas de vous accueillir dès la première course ! Bien sûr, le choix d'un jeu orienté arcade implique un manque criant de réalisme quant au pilotage : on a beau passer en marche arrière à 200 km/h, on ne cassera pas le moteur. La voiture ne craint aucune collision, et les pneus ne peuvent pas crever... Oubliez aussi le mode "Destruction Derby" de F1GP2 (j'avais pourtant dit qu'on ne m'en parle pas...), car ici, les voitures collent à la route et ne sont jamais abîmées. En un sens ça vaut mieux, car les adverdsaires pilotent comme des porcs, ignorant votre présence, et ils n'hésiteront pas à vous envoyer dans le décor si vous avez le malheur de couper leur trajectoire ! Alors, course simple ou championnat ?



Si vous décidez de vous lancer dans un championnat, vous devrez concourir sur les 17 épreuves, toutes recréées de façon on ne peut plus réaliste : tracé parfait avec les pubs sur les rails de sécurité, et impression d'y être fabuleuse. Il faut dire qu'avec une carte 3DFX, le sourire béat, une fois de plus, n'est pas près de quitter vos lèvres gercées. En effet, un bon nombre d'effets spéciaux ont été intégrés au jeu : mip-mapping qui donne un effet de flou proche de la perfection sur les textures de la route et du gazon... D'ailleurs, après une sortie de piste, on voit que les pneus sont couverts d'herbe, et ils se nettoient au fur et à mesure qu'on roule sur la piste en asphalte... Inutile pour le gameplay, mais indispensable pour s'y croire. L'alpha-blending est lui aussi mis à contribution : les feux sur la ligne de départ sont éblouissants, la fumée sous les pneus ou le brouillard derrière les voitures quand la piste est humide, tout concourt à nous faire hurler de joie. Les seuls défauts notables sont l'effet de pluie sur les roues de la voiture que l'on dirige et qui donne l'impression d'avoir quatre réacteurs, les commentaires proprement insupportables -mais que l'on peut heureusement couper- de Philippe Alliot ("Holala mais regardez, c'est incroyable !", alors qu'on est pleine ligne droite, ou encore "quel dépassement formidable", trente secondes après ledit dépassement, etc.), l'absence de lens-flare (pour chipoter un peu), et un clipping toujours assez gênant, qui fait que le décor apparaît vraiment par pans entiers. Cela dit, s'il y a du clipping, l'animation est digne toutefois d'un clip sur MTV : ça fonce tellement qu'on a l'impression après ça que les véritables F1 se traînent comme des 2CV ! Même l'épreuve fatale pour les jeux de F1 est passée ici avec brio : aucun ralentissement à Monaco. Bravo, les gars. Enfin, bravo, n'exagérons rien. Après tout, avec une 3DFX, tout est permis, et il ne s'agit pas vraiment d'un exploit technique de la part de Bizzard Creations... Cela dit, une 3DFX n'est pas obligatoire, puisqu'une carte vidéo accélératrice 3D compatible Direct 3D dotée de 4 Mo de mémoire vidéo "suffit" pour jouer à Formula One. D'ailleurs, les cartes à base Rendition Verité ont droit à une version optimisée. Attention cependant, car le jeu perd quand même bon nombre de ses atouts, et n'a plus à faire valoir que son côté "fun", sans pouvoir scotcher le joueur à l'écran. En effet, sans l'alpha-blending et le mip-mapping, on a droit à un jeu de F1 rapide et drôle, mais en rien révolutionnaire. Tout n'est pas noir pour autant, puisque le jeu est assez long à terminer, entre son championnat arcade et "simulation", et son mode duel, où seulement deux voitures s'affrontent (d'où le nom judicieusement trouvé). C'est sûr, après Pod et Moto Racer, Formula One est un jeu à faire acheter une 3DFX, clef indispensable pour le pays du bonheur !

Yann Lebecque

BLOOD

Le gros rouge qui tache

Bon, l'histoire, y en a pas. Hop, chapitre suivant... J'irai droit au but. Les codes sont MPKFA et Lara Croft pour avoir respectivement l'invincibilité et toutes les armes. Ben au moins, ce test vous servira à quelque chose. Mais si vous possédez ce jeu, vous devez vous rendre immédiatement sur le serveur www.dégoûté.com où l'on vous parlera de Redneck Rampage. En effet, la concurrence est rude pour ce jeu qui était tant attendu. D'ailleurs, en le comparant à Redneck, on ne peut lui trouver que des défauts et on se demande vraiment pourquoi la sauce est tant montée autour de ce produit : Duke est sorti, et Quake aussi. Blood n'apporte strictement rien au genre : il n'est novateur ni techniquement, ni scénaristiquement. Déjà, ce n'est pas extrêmement beau. Graphiquement, c'est répétitif et les déplacements du personnage (chaque pas s'accompagne d'une secousse à droite ou à gauche) sont gerbants. Les niveaux, quant à eux, sont extrêmement linéaires. Les salles se suivent et se ressemblent. Tiens, je vais écrire en même temps que je parcours un niveau, un niveau que je ne connais pas. Voici le premier texte en temps réel ! Je suis dans un couloir, comme souvent, devant moi un fusil, j'avance et... je crame.





FUMER NUIT GRAVEMENT À LA SANTÉ...

Bon, pour éviter ce genre de désagrément, j'utilise le cheat code. En 30 secondes, j'ai fait le tour de l'endroit : une seule issue, une porte. Derrière, un chien de l'enfer. Le pièce suivante comporte deux issues : l'une d'elles est fermée. Je vais vers la suivante. Large couloir, une grille, une porte fermée, un escalier qui descend. Pas le choix, j'y vais. Une petite niche, facilement repérable, dans cette descente et hop, un passage secret. Le monde qui m'attend dans la salle d'après. Put... Les enc... de mer...

Bref, la difficulté est axée sur le nombre des ennemis et non sur la finesse des niveaux. D'autre part, on aurait mis des grosses croix rouges sur les passages secrets que cela n'aurait pas été très différent. C'est cousu de fil blanc et on les sent à dix mille lieux à la ronde. La carte 2D des lieux est l'une des plus affreuses que l'on ait jamais vues.

On trouve tout de même quelques points positifs : les ennemis sont assez variés et les armes plutôt originales. En plus, vous pourrez trouver un objet vous permettant de posséder deux armes similaires pendant une trentaine de secondes. Mais les innovations au niveau des armes ne s'arrêtent pas là ! Chacun de vos instruments de mort peut s'utiliser de deux façons différentes. Avec la mitrailleuse, par exemple, vous pourrez tirer devant vous ou effectuer un balayage de droite à gauche du plus bel effet. Mais bon, trop de choses vous laissent un goût de déjà vu...

LÉO DE URLEVAN

NOTE
★★☆☆☆
ÉDITEUR
EIDOS
GENRE
DOOM-LIKE
CONFIGURATION
Pentium 90, 16 Mo, CD 4X

> NEWS

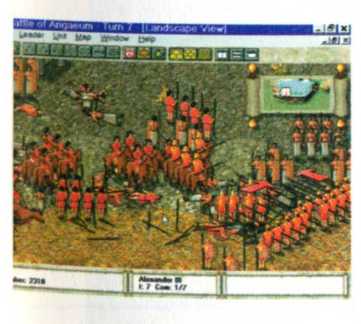
White Label de Virgin

La collection "budget" de Virgin, les "White Labels", accueille 5 nouveaux titres : Screamer, Congo, The 11th Hour, Dune + Dune II et Civil War. Vendu environ 100 F.



THE GREAT BATTLES OF ALEXANDER

Pas si grand que ça...



On dirait bien que tous les éditeurs cherchent à avoir un wargame dans leur catalogue, même si ce n'est pas leur tasse de thé. Celui-ci traite cependant d'une période originale car il retrace 10 batailles célèbres d'un des meilleurs stratèges de l'Histoire, le grand Alexandre. Le jeu est proche des wargames avec figurines par sa représentation graphique qui montre les troupes en mouvement selon trois vues différentes, ce qui permet d'admirer les archers en train de tirer, les charges de cavalerie, mais aussi de voir les cadavres joncher le sol ou être emportés par la rivière. The great battles... ressemble aussi aux wargames avec figurines par l'utilisation des points de commandement et le mouvement des troupes. C'est-à-dire que les chefs de guerre (dont Alexandre) utilisent leur capacité de commandement pour déplacer chaque unité, les faire tourner, ou les réorganiser. La difficulté vient bien sûr du fait qu'il n'y a évidemment jamais assez de points disponibles pour faire toutes les actions que l'on souhaiterait pendant un tour. Parmi ses autres qualités, on trouve un mode jeu en réseau, ainsi qu'un mode campagne où l'on doit conquérir le monde par la force ou la diplomatie.

On peut cependant regretter que The Great Battles... ne soit pas un wargame en simultané (on est même obligé de jouer les chefs de son propre camp dans l'ordre fixé par l'ordinateur !) et que l'ordinateur joue sans réelle prise d'initiative : il se cantonne sur ses positions ou au contraire réagit d'une façon trop prévisible à chaque partie.

JF MOLAS

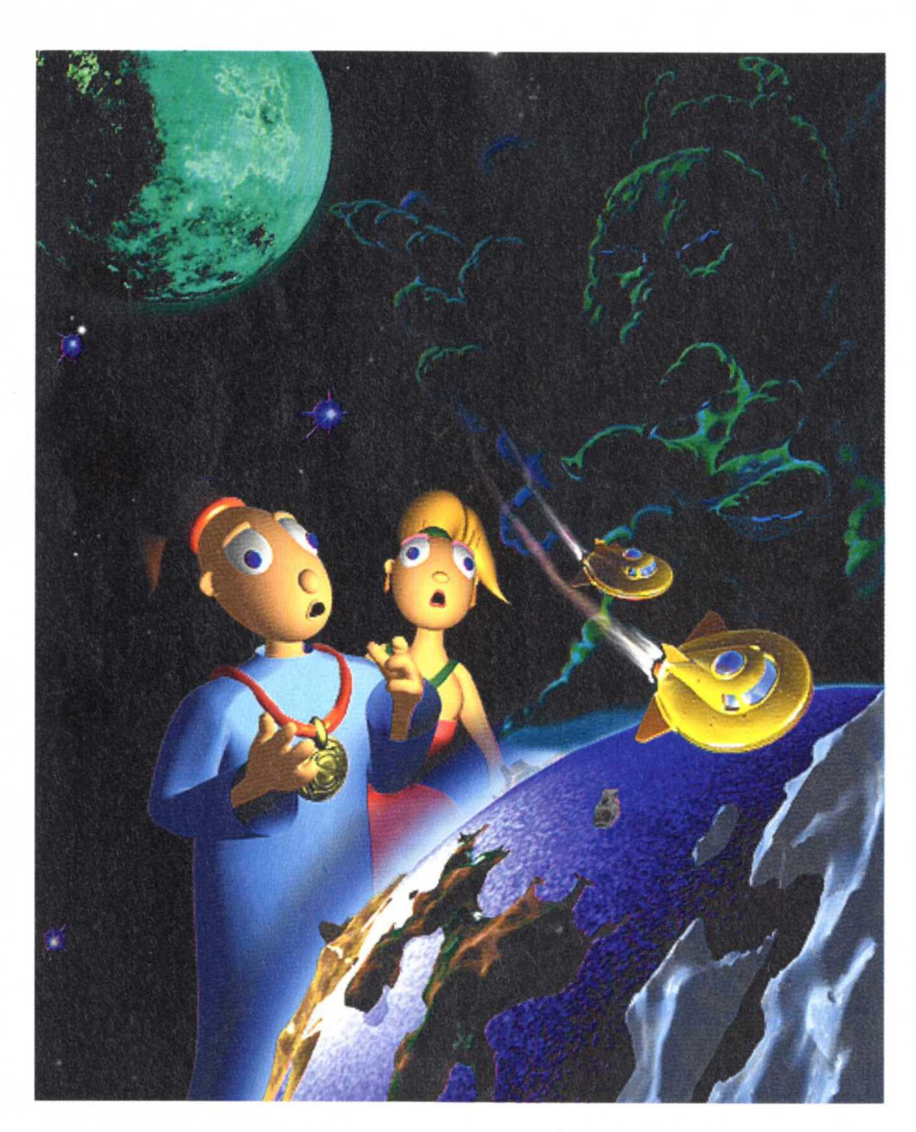
NOTE
★★☆☆☆
ÉDITEUR
INTERACTIVE MAGIC
GENRE
WARGAME CLASSIQUE
CONFIGURATION
Pentium 60, 8 Mo, Windows 95, CD-Rom 2X



Tous les moyens de transports sont bons.

LBA 2

Un polichinelle dans le tiroir...

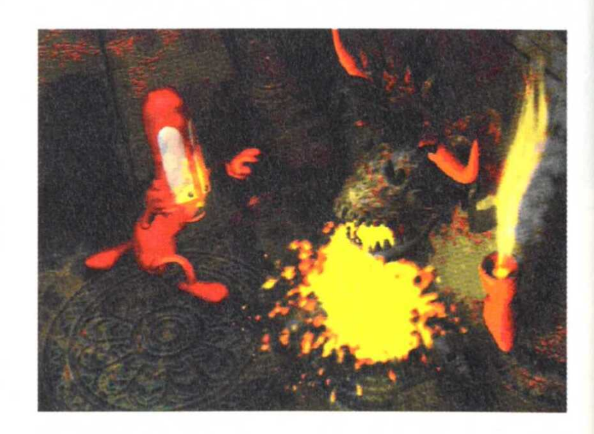


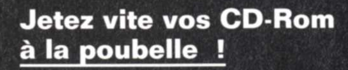
Vous vous souvenez de la fin de LBA ? Twinsen, le héros, se voyait déjà gros, les pantoufles aux pieds, avec quelques mioches dans les pattes... LBA II, ce n'est pas tout à fait cela ; mais on s'en approche. Zoé, la femme de Twinsen, attend un bébé. Alors qu'ils se bécotent tranquillement sur un banc de Twinsun, une tempête éclate et contraint notre couple d'amoureux à rentrer chez eux. Pendant ce temps, le dino-fly, l'ami de Twinsen, se prend la foudre en pleine poire et s'écrase dans le jardin de nos héros. Il faut le soigner, sous cette pluie battante. Comment fait-on pour soigner un dino-fly ? Ben tout simplement en allant à la pharmacie. Mais le pharmacien n'a rien pour lui. En revanche, une cliente du magasin travaille pour un mage guérisseur sur l'île du désert. C'est donc là qu'il faut vous rendre. Mais le bateau ne peut prendre la mer par ce sale temps. À vous de vous débrouiller pour qu'un beau soleil inonde les verts pâturages de Twinsun... C'est un peu bête comme phrase, non ? Il faut donc que vous rencontriez le mage météo pour qu'il arrange ça. Il ne peut lancer son sort que du phare. Or, le gardien du phare n'est pas là. Etc., etc. LBA 2, c'est un peu ça. Une très longue succession de petites quêtes relativement faciles à réaliser, qui vous font rentrer directement dans le jeu. La succession d'actions précitée correspond quasiment à la totalité des mouvements du héros pour le chapitre 1. Il existe dix chapitres. La durée de vie est donc très longue, car les îles sont très grandes et l'on dispose d'un vaste choix de possibilités quant aux futures actions du héros.

NOTE
★★★★☆
ÉDITEUR
ADELINE SOFTWARE
GENRE
ACTION - AVENTURE
CONFIGURATION
486 DX2 66, 16 Mo de Ram, CD 4X

Naïf mais pas niais

Twinsun est peuplé de lapichons, bouboules, grobos... Bon. Difficile d'admettre qu'il n'est pas forcément incohérent de jouer à un quelconque Doom-like et à ce jeu dans la même soirée. Ce n'est pas obligatoirement un jeu pour les mômes. Enfin, si, aussi, mais l'univers de ce titre séduit ; obligatoirement. Le graphisme y aide beaucoup. Tous les objets modélisés sont magnifiques, réalistes et précis. Se balader au bord de la plage donne immédiatement envie d'y aller ou de plonger dans son écran. Remarquez, à la rédaction, à l'approche de l'été, que ce soit Redneck ou The Last Express, au moindre robinet qui coule, on a envie d'être sur une plage !... L'univers de LBA 2 est extrêmement riche, d'autant plus qu'il faut bien distinguer deux phases de jeu différentes : les intérieurs et les extérieurs. Ceux qui ont joué à LBA connaissent déjà les intérieurs, puisqu'il s'agit d'une vue en 3D isométrique —comme dans Crusader— extrêmement structurée. On peut se promener ainsi dans des grandes salles ou dans des couloirs. Parfois, on passe une porte et on se retrouve dehors. Là, ça devient un peu comme dans Alone in the Dark. On se déplace dans un décor précalculé, très beau également. Une des choses les plus impressionnantes, c'est que la maniabilité des deux modes est exactement la même. C'est-à-dire pourri, mais j'y reviendrai plus tard. En effet, on combat de la même manière, et l'interface est identique. La seule différence vient







GRAPHIQUEMENT, PAS DE CHANGEMENTS...



GOLDORAK, GO ?

du fait que l'on ne peut pas changer de vue dans les intérieurs, ce qui reste somme toute logique. En 3D iso on est, en 3D iso on reste ! Dans les extérieurs, en revanche, on peut choisir plein de visualisations différentes du terrain. Pour chaque lieu, on peut switcher entre 4 ou 5 caméras dont l'efficacité reste parfois à prouver. Chacune d'elles possède un mode éloigné et un mode rapproché. Attention, ce n'est pas un zoom comme dans le premier épisode, mais cela permet de voir un peu plus de détails. Quelques passages sont cependant un peu pénibles. Quand on passe rapidement sur une succession de petites collines, il est possible de perdre de vue le personnage ; heureusement pas longtemps. D'une manière empirique de toute façon, on parvient à se diriger mais ça peut être très pénible si on longe une falaise. On a donc ici la possibilité de changer de caméra et c'est très bien, mais on aurait préféré un système de caméras plus dynamique ou mieux approprié aux déplacements de Twinsen.

Des innovations...

Incroyable ! On peut sauvegarder ! Simplement !
Non, je vous jure, des sauvegardes bien propres, du genre j'appuie sur la touche F2 pour accéder au menu de sauvegardes et F3 pour recharger la partie. Ceux qui ont joué au premier volet se souviennent encore avec hantise de son système de sauvegarde. Bon, là, c'est arrangé. On prendra un malin plaisir à diriger des véhicules. Pour le moment, je n'ai construit qu'un seul véhicule, une voiture au look, comment dire, au look trampoline, oui, et je me suis baladé sur des dunes ; ce passage est extrêmement plaisant. On peut aussi voler grâce au jetpack. Mais mais mais mais, certains des gros défauts du premier volet n'ont pas été complètement éliminés. Et là, c'est très très très embêtant.





...insuffisantes.

On se balade toujours avec ce menu à la con où l'on change de mode. On passe du mode normal au mode agressif, discret ou sportif. Même s'il existe pas mal de raccourcis clavier pour changer de mode automatiquement sans passer par ce menu, ça ne simplifie pas toujours la vie. Un bouton pour courir (action du mode sportif) aurait été bien sympathique. Mais c'est surtout la maniabilité du personnage qui laisse vraiment à désirer. Certes, pendant qu'il se balade, qu'il vit tranquillement son aventure, ça se passe bien. Mais quand il faut commencer à combattre, ça devient à la limite du supportable. Pour tout vous dire, j'ai failli taper la crise de nerfs. Ceux qui connaissent le premier volet sauront très vite où je veux en venir parce que c'était pareil. Imaginez-vous en train de diriger votre héros... Vous vous prenez un projectile en pleine poire. Sous le choc, Twinsen recule et pendant au moins deux secondes, il est incapable de faire la moindre action. Deux secondes, c'est à peu près le temps qu'il faut à l'ennemi pour recharger. Et très —vraiment très— souvent, vous reculez sans pouvoir faire la moindre action ; qui plus est, s'il y a 2 ou 3 ennemis dans le lieu où vous vous trouvez... Et je ne vous parle même pas de la fois —si, finalement je vous en parle— où je devais me balader sur un tronc flottant à la surface de l'eau et qu'une chauve-souris m'a attaqué. Quinze fois de suite, au moins, j'ai dû recharger ma partie parce que cette saleté me touchait ne serait-ce qu'une fois seulement. Bref, LBA 2 pourrait être passionnant si la jouabilité, la maniabilité et l'optimisation des combats avaient été plus profondément étudiées.

Léo de Urlevan



Jetez vite vos CD-Rom à la poubelle !

Guillemot International vient de commercialiser un lecteur de DVD-ROM griffé Panasonic livré avec un titre : le défi de l'univers. Le Maxi DVD-ROM sera vendu 3000 F environ, et il pourra lire les DVD-Rom simple et double couche (4,7 et 8,5 Go). Pour ce qui est des galettes à insérer dedans... faudrait peut-être que les constructeurs contactent les éditeurs, sinon ça va faire comme à la sortie du CD-Rom. Souvenez-vous : "Le CD-Rom, ça y est", "Le CD-Rom, plus longtemps à attendre", "Le CD-Rom, pour aujourd'hui ou pour demain ?..." Bon, ça fera toujours une nouvelle rubrique dans les canards informatiques...



ROLAND GARROS 97

Quel revers !



La première chose qui vient à l'esprit devant ce titre, c'est qu'il y a quelque chose qui cloche. Dès l'installation, on sent que le produit est moyennement fini : il faut rentrer le chemin d'installation à la main, et la copie des fichiers est plutôt longue (28 Mo). Mais on se dit que l'installation n'est pas si importante. Cela dit, lorsque l'on veut reconfigurer le clavier en utilisant les touches fléchées, on se fait jeter. Bon, va pour d'autres touches... On commence la partie en choisissant le sexe des joueurs, le type de jeu et le terrain (terre battue, gazon ou surface synthétique). Déjà, le fait que l'on ne soit pas limité à la terre battue est plutôt étrange pour un jeu qui s'appelle Roland Garros. Pourquoi pas conduire une berline dans F1GP2, tant qu'on y est ? Mais bon, qui peut le plus peut le moins. Aïe ! Le choix des joueurs est une déception : aucun nom connu. Alors que la vidéo d'introduction nous montre Chang, Courrier, Bruguera ou Sélès, là, on a droit à des Marcel Pichon ou des Josy Martinez... Super. Je commence à me dire que l'appellation "Roland Garros" est aussi justifiée que sur les Peugeot ! Cela dit, on n'a pas perdu tout ce temps pour s'arrêter là : j'engage, et là, c'est la claque. L'animation est surprenante de réalisme, avec une fluidité parfaite. On peut envoyer la balle à peu près où l'on veut, après quelques minutes d'entraînement. On a l'impression d'être sur le court, tellement la 3D est maîtrisée... Puis l'effet de surprise s'estompe, et le gameplay revient au premier plan. Et là, on se dit que décidément, c'est bien dommage : une seule vue est disponible durant le jeu, à savoir de derrière les joueurs, très bas. Du coup, le terrain a l'air microscopique, et la visibilité est très réduite. Au filet, c'est encore pire, ce qui n'est pas peu dire. Ensuite, la réaction des joueurs est plutôt mauvaise : ils courent comme des dératés et traversent le terrain en à peine une seconde. On peut même les voir rattraper la balle, la dépasser, et tirer, alors que zut, quoi, le coup était beau et dans la vraie vie des vrais joueurs, ça ne se passe jamais comme ça ! Surtout que ce jeu est résolument orienté simulation, avec la gestion des caractéristiques des joueurs... Bref, c'est encore une petite déception. Cela dit, en s'accrochant et en prenant en compte la célérité peu commune des joueurs, on finit par bien s'amuser. De plus, un mode futuriste avec balles multiples ou explosives est disponible lorsqu'on a fini le jeu. Si l'on avait eu droit aux vrais noms des joueurs, à des déplacements plus réalistes et à une gestion de la fatigue, ce jeu aurait sûrement été un top. Un petit Roland d'amertume...

YANN LEBECQUE

NOTE
★★★☆☆
ÉDITEUR
HAVAS ÉDITION ÉLECTRONIQUE
GENRE
SPORT
CONFIGURATION
486 DX2 66 MHz, 12 Mo



DOMMAGE QUE LA VUE NE CHANGE QUE DURANT LES REPLAYS...

FIFA SOCCER MANAGER

Et mettre ces têtes pleines d'eau au Smic...



Voici typiquement un jeu sans surprise. Au nom, on s'en doute, c'est de la gestion d'équipes de foot, avec tout ce que ça peut avoir de complet et de complexe. Vous gérerez plusieurs phases de jeu en même temps : l'entraînement, afin que les joueurs se perfectionnent sur leurs points faibles, l'aménagement du stade, la vente d'objets à la gloire du club, les payes scandaleusement exorbitantes des joueurs (50 000 F minimum, tout ça pour pousser la baballe), et les transferts. Les menus ne sont pas toujours faciles à assimiler car très nombreux. Mais l'ensemble est agréable, mis à part un ou deux détails tout de même. Par exemple, les sauvegardes sont automatiques. Après chaque match, on peut sauvegarder ou pas. Mais à un moment, j'ai été foutu à la porte et ma sauvegarde avait tout simplement été effacée.

Ça, c'est pour le gameplay. Quant au réalisme, pfff. Quelques notions m'échappent... Quand on n'entraîne pas du tout les joueurs, est-il normal qu'ils gagnent quand même les matchs ? Est-il normal qu'un joueur dans le plâtre revienne au turbin au bout d'une semaine ? Est-il normal que les joueurs restent dans le club alors que je les paie 18 francs par mois ?



Imaginons la conversation entre un PDG de club et un joueur, disons un joueur de base (CE1/CE2) :

- Dis moi, tête de nœud, ça t'ennuie pas si, de 240 000 F, ta paye passe à 18 francs ?
- Hin hin hin hin ; ball... ball, ballon, hin hin.
- Tu marqueras encore des buts, hein ?!
- But but, buuuut ; hin hin hin.

C'est pourtant ce qui se passe dans ce jeu, le dialogue en moins. Et il manque tout de même un élément crucial pour que la gestion soit totale. J'ai eu beau creuser dans la grande pelouse qu'ils appellent "stade", pas de mallette avec les miyons...

LÉO DE URLEVAN

NOTE
★☆☆☆☆
ÉDITEUR
ELECTRONIC ARTS
GENRE
GESTION
CONFIGURATION
Pentium 90, 16 Mo de Ram, CD 2X

Le Maxi CD-ROM 24X



Le DVD-Rom, c'est bien, mais il n'y a aucun logiciel pour le moment, autant continuer à miser un peu sur le CD-Rom, non ? Voilà ce que devaient se dire, en gros, les constructeurs en sortant le DVD-Rom. Guillemot distribue donc un modèle 24X griffé Panasonic, assurant un taux de transfert de 3,5 Mo par seconde, ce qui commence à faire... Pour 1100 F, vous pourrez donc insérer vos CD et jouer sans attendre deux minutes que le lecteur ait lu les informations. Et pour 1300 F, vous aurez droit en plus à Diablo en français.

Collecte de fonds (de tiroir ?)...

La société Mindscape se lance, elle aussi, dans l'édition de jeux "budget" à travers sa "Gold Reserve". On retrouvera donc, pour moins de100 F, sept jeux plus ou moins réussis. Pour les meilleurs, on se tournera vers SSI et Panzer General 2, Fantasy General et Steel Panther, des wargames assez laids (c'est le genre qui veut ça)



mais très complets. On a aussi SU 27 Flanker et Silent Hunter, simulateurs respectivement de vol et de sous-marin. Enfin, au rayon ratages flagrants, on trouve Warhammer : dans l'ombre du roi cornu, et Warwind, deux wargames temps réel qui auraient gagné à s'inspirer du moteur de Warcraft. Du pas trop mal pour pas trop cher, en somme... (modique !).

La guerre des étoiles naines...



Si vous êtes du genre fonctionnaire qui glandouille toute la journée devant le démineur ou le solitaire de Windows, Yoda Stories devrait vous plaire puisqu'il vous lance à l'assaut des forces impériales. C'est donc un petit jeu d'arcade à "deux francs" qui vous énervera vite, mais qui vous changera surtout les idées entre deux feuilles de remboursement si vous travaillez à la Sécurité Sociale. Et pour les fans de Star Wars, Making Magic leur en apprendra plus sur le "making of" de la nouvelle version de la trilogie (séquences originales, trucages, archives, et images de la nouvelle version). (Tél : 01 48 18 50 00)

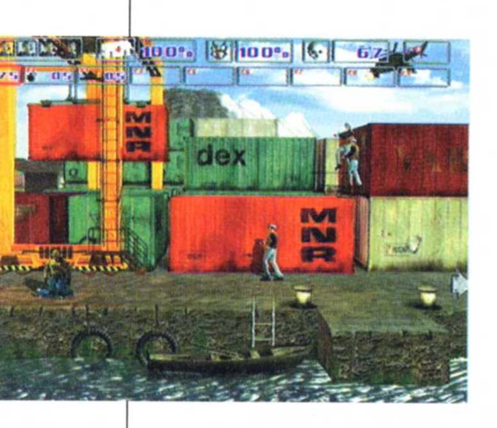
Real Air Traffic Control

S'il y a un jeu qui est gâté, c'est bien Flight Simulator et ses innombrables extensions. Avec Real TC, compatible uniquement avec la version Flight Simulator pour Windows 95 et le programme Flight Shop, vous allez enfin pouvoir entendre les messages de la tour de contrôle à travers plus de 1000 phrases. Comme si ca ne suffisait pas, il y a aussi 12 nouveaux avions, 30 nouveaux aéroports détaillés, les patches de mise à jour du jeu, et des utilitaires : n'en jetez plus !...



GUTS'N GARTERS

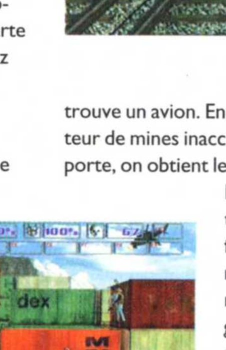
Des tripes et des jarretelles



C'est la traduction du titre de ce jeu, mais si l'on y trouve bien les tripes, pour les jarretelles, il faudra repasser ! Si le jeu s'appelle comme ça, c'est pour indiquer aux anglophiles que l'on peut jouer soit une grosse brute à la Schwarzy, soit la réincarnation de Sarah Connor dans T2. Dans les deux cas, il s'agit de flinguer tout le monde dans des décors magnifiques (640x480 en 65 000 couleurs). Cela dit, la prise en main est plus qu'étrange car on y joue à la souris, et on déplace un viseur sur l'écran pour mettre en joue les hordes d'assassins- clonés- mécaniques- c'est- pas- des- hommes- alors allez- y- franchement- c'est- politiquement- correct. En effet, un professeur, fou comme tous les professeurs, a mis au point une technique, forcément révolutionnaire, de trafic des gènes pour transformer des hommes en bêtes de guerre mécaniques. C'est dire si c'est révolutionnaire : je ne savais pas que le métal se codait génétiquement...

Bon, pour profiter de ce jeu à fond, vous avez intérêt à disposer d'une bécane musclée, avec un bon processeur et une carte graphique haut de gamme. Dans le cas contraire, vous devrez limiter les détails (animations inutiles, ombres réalistes, ciel variable...). Quand vous êtes prêt, il n'y a plus qu'à se lancer dans le carnage absolu. En premier lieu, vous devez choisir votre mission. Eh oui, derrière l'apparent carnage sans but, se cache un carnage avec but, ce qui change tout, vous en conviendrez. Parce que, en plus de tirer comme un psychopathe sur des types qui servent de cibles mobiles, vous devrez collecter des objets, les utiliser sur d'autres objets, pour obtenir d'autres objets encore. Ce jeu d'arcade présente donc un aspect aventure. Par exemple, en tuant tous les personanges d'une scène, un camion s'en va, libérant un pied de biche. Beaucoup plus loin, on trouve un avion. En regardant par la portière, on voit un détecteur de mines inaccessible. En utilisant le pied de biche sur la porte, on obtient le détecteur de mines qui nous sera utile plus loin. Hélas, la réalisation n'est pas à la hauteur des ambitions : les graphismes très fins ralentissent terriblement le jeu, le maniement du personnage à la souris n'a rien de pratique, les collisions sont mal gérées, la fouille de certains endroits n'est pas évidente à effectuer, et les actions, enfin, ne sont pas toujours simples à mettre en œuvre.

Yann Lebecque



NOTE



ÉDITEUR
OCEAN
GENRE
ARCADE
CONFIGURATION
Pentium 90 MHz, 16 Mo, SVGA

SUPER BUBSY

Casse-noisettes...



Bubsy est un écureuil. Il se balade dans un monde où l'on pourrait s'attendre à trouver plein de gens merveilleux, sortis de châteaux merveilleux, venant de terrasser des monstres merveilleux. Il n'en est rien car ce monde est peuplé de créatures merveilleusement méchantes. J'en veux pour preuve des boîtes aux lettres, des voitures, des machins jaunes, des distributeurs de bonbons... Graphiquement, j'ai été très surpris ; les trucs du même genre venant de chez Sega n'étaient pas franchement beaux. Là, tous les sprites sont bien dessinés. Mais cet écureuil (je crois que c'est un écureuil mais bon, ça n'a pas vraiment d'importance) a certainement le feu au cul, des hémorroïdes ou un train à prendre... Dès que l'on reste appuyé sur la même touche dans une direction, il se met à courir de plus en plus vite, à faire des bonds inimaginables et à échapper complètement au contrôle du joueur. La maniabilité est donc à revoir complètement ; quant au scrolling, il n'est pas franchement merveilleux non plus, ce qui fait perdre tout son charme —si charme il y a— à ce type de jeu. Bon, ben, ce soir, ce sera ragoût d'écureuil - ou de rat ; on les confond.

Xavier Allard



NOTE
★☆☆☆☆

ÉDITEUR
ACCOLADE
GENRE
PLATES-FORMES
CONFIGURATION
Pentium 133, 16 Mo de Ram, CD 4X, carte vidéo avec 2 Mo

PRO PINBALL TIMESHOCK

Hé ! Pas de coups de pied, les jeunes !

Halala, que de souvenirs... Aller au café après le lycée pour boire des coups et bourrer le flipper de coups de latte ! Un bonheur, non ? Eh bien figurez-vous que voici la suite de Pro Pinball The Web, l'un des meilleurs flippers sur PC. Comme c'est la suite d'un hit, on est en droit de s'attendre à un super hit. Bah non. C'est juste un hit. La table est vraiment bien dessinée, les réactions des flips et de la bille frôlent la perfection, et les règles du flipper sont intéressantes, avec notamment des petits jeux vidéo qui s'affichent sur l'écran "LCD", comme sur les vrais flippers de café. D'ailleurs, ce flipper est bel et bien un simulateur : ne vous attendez pas à jouer sur plusieurs tables. Ici, on joue au flipper, môssieur, et c'est tout. Bref, si vous aimez le billard électrique, Timeshock devrait vous passionner sans problème.

YANN LEBECQUE



NOTE
★★★☆☆

ÉDITEUR
EMPIRE

GENRE
FLIPPER

CONFIGURATION
Pentium 60 MHz, 8 Mo de mémoire

CYCLONE : CITÉ DES ÂMES PERDUES

Brain Storm

Vous n'avez plus de nouvelles de vos amis depuis qu'ils se sont rendus à Cyclone, dans l'Arizona, pour y tourner des vidéoclips... N'écoutant que votre courage, vous vous rendez sur place, pour vous rendre compte qu'il s'agit d'une ville fantôme. La seule personne que vous y rencontrez est le patron du motel, et une créature à la voix sépulcrale qui vous laisse des messages sur les répondeurs du village. Sans oublier le fantôme, qui apparaît de temps à autre pour vous donner des "conseils", et le mystérieux Darkcloud, un inconnu portant un masque rituel et qui aidait vos amis à monter leurs vidéoclips, et que vous recherchez en vain. Cyclone est une ville obsédée par son héritage indien, et il est partout question des Kachinas, médiateurs entre les hommes et les dieux. Vous devez retrouver vos amis, et pour cela, il va vous falloir devenir guerrier en résolvant des énigmes pour le moins complexes. Votre seul indice : la télévision locale. Des commerciaux sont venus démarcher les habitants de Cyclone pour les abonner au satellite. Ils ont ainsi droit à une télévision neuve et un essai de six mois ; une offre incroyable, qui a son revers de la médaille : ceux qui regardent ces programmes ressentent une irrésistible envie d'aller faire un tour dans le canyon local, qui semble quelque peu hanté. Et il semblerait que les clips de vos amis, diffusés sur ces télés, contiennent des indices permettant de progresser.

Un univers graphique et sonore très fort

L'interface de ce jeu d'aventure, mâtinée de Myst, est originale puisqu'elle rappelle Quicktime VR : en déplaçant la souris, on déplace son regard, et l'écran se déplace en temps réel. Comme les graphismes sont magnifiques, on a vraiment une impression de réalisme qui estompe le côté "pétage de plombs" de cet univers. Mais les graphismes ne sont pas le seul point fort de ce jeu, puisque les sons ont été aussi très travaillés : ainsi, lorsque le téléphone sonne et que l'on bouge la tête, le son est modifié, ce qui permet de localiser sa provenance. Pas mal. De plus, l'ambiance sonore a été très soignée, et l'on a droit à des musiques angoissantes, différentes pour chaque lieu. Enfin, en utilisant les "flash-back", on n'a pas souvent besoin de prendre des notes : les indices importants sont consultables à tout moment. Malgré toutes ces améliorations, le principe du jeu ne change guère, et les énigmes arrivent souvent comme un cheveu sur la soupe : dans ce village, certaines portes sont fermées grâce à un casse-tête (c'est le côté indien du village, me ferez-vous remarquer...), ce qui n'est pas très courant. Ensuite, on passe pas mal de temps à lire tous les messages, lettres, carnets et journaux intimes pour s'informer sur l'histoire récente, et on galère pas mal pour comprendre quoi faire et où. Heureusement, un plan des lieux permet de passer d'une maison à l'autre sans avoir à cliquer trente fois. Tant mieux, car on est souvent amené à se balader partout. Bref, Cyclone, c'est un peu la cité des pas perdus...

YANN LEBECQUE







NOTE
★★★☆☆

ÉDITEUR
SIERRA

GENRE
MYST-LIKE

CONFIGURATION
486 DX2, 66 MHz, 12 Mo

Ou qu'il est l'ET ? ▲

X-COM APOCALYPSE

L'apocalypse selon St Roswell

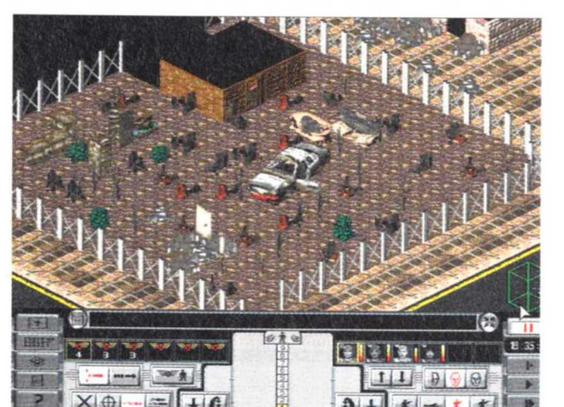


S'agit-il là de la zone 51 ? ▲

Les heures que j'ai pu passer sur Terror from the deep !... 200 ? 300 heures ? À ce niveau, on ne compte plus... Je ne suis pas le seul, le mec qui occupe le bureau à côté de moi a dû en passer autant, pour en arriver au même constat ; X-com apocalypse est sur cette même voie.

Vous allez vous dire que nous sommes des girouettes : tantôt le jeu est pourri parce qu'il est trop court, là il est trop long. Est-ce qu'une trop longue durée de vie peut constituer un défaut ? À vous de juger. Prendrez-vous le risque d'acheter un jeu en étant quasiment sûr de ne jamais le terminer ? J'en doute. Enfin, bon, cela peut être un achat judicieux, puisque pour une fois vous en aurez pour votre argent.

Dans X-Com, ça se passait sur Terre et la menace venait de l'eau. Votre but ? Détruire 12 bases ennemies, sous l'eau, c'était immense. En 300 heures de jeu, j'étais arrivé à la dixième ; j'ai jeté l'éponge... Apocalypse semble être de la même veine, mais bénéficie de certains atouts majeurs par rapport à ses deux ancêtres, UFO et Terror from the deep.



100 ans plus tard

Dans les années 2080, vous êtes promu chef de la sécurité, genre ministre de l'intérieur. C'est précisément à ce moment que les aliens décident d'attaquer la Terre. Vous vous attendiez peut-être à un poste de pantouflage ? Vous n'avez vraiment pas de bol : tranquille pendant un siècle depuis Terror from the deep, la Terre se fait attaquer précisément au moment où vous prenez vos fonctions.

La Terre ?... Non, pas tout à fait. Là, ça se passe dans une ville, évidemment ultra-moderne. Les extraterrestres ont inventé un truc, le "dimension gates", qui permet à n'importe quel vaisseau alien de se téléporter au cœur de votre ville ; ce qui va considérablement empêcher vos petites affaires de tourner rond. Enfin, oui et non. C'est la présence même des aliens qui les conduira à leur propre perte.

En effet, dans votre ville, on trouve un bon paquet de scientifiques qui n'attendent qu'une chose : recommencer la dissection de Roswell. Étudier les mœurs des extraterrestres, ainsi que leur métabolisme pour trouver leurs points faibles, tout en s'intéressant à leurs armes pour créer de nouvelles technologies, est pour eux une passion. Moyennant finances, ils vous aideront à avoir accès à la fabrication d'armes évoluées.

Avec de l'argent, vous pourrez en effet reproduire les technologies ET. L'argent s'obtient selon vos résultats dans les missions ; à la fin de chaque semaine, on vous donne des brouzoufs ; pour vous payer du matos, engager des mecs, construire de nouvelles bases ou les aménager. Gagner une mission, c'est aller sur un site adverse rempli d'ennemis avec une dizaine de soldats et nettoyer l'endroit de toute présence hostile.

Plus complet...

Je ne sais pas si vous vous souvenez, mais Terror from the Deep était rébarbatif : toujours les mêmes décors, pendant des centaines de missions.

Là, les missions sont évolutives. C'est de plus en plus dur, bien sûr, mais les décors sont plus variés. Et si l'on commence la mission sur Terre, on ne sait jamais très bien où on va la terminer. Mais où vont nous conduire ces "dimension gates" ? Et comment peut-on les emprunter dans le sens inverse ? Suspense... C'est grâce à votre recherche et à vos troupes d'élite que vous pourrez expérimenter les joies de la téléportation, mais seulement au bout de quelques heures, voire quelques dizaines d'heures de jeu. La deuxième partie du jeu se déroulera sur la planète des ET. Certaines phases du jeu sont plus faciles à gérer qu'avant. Finies les séquences "Baracuda", où les combats aériens entre vos troupes et les soucoupes étaient trop simplistes.

Là, vous pouvez envoyer un nombre incalculable de vaisseaux aux trousses de l'ennemi, et c'est extrêmement impresssionnant, tant et si bien qu'au niveau de la rapidité, on a le sentiment de se retrouver dans la scène d'Independence Day où les vaisseaux attaquent la base militaire...

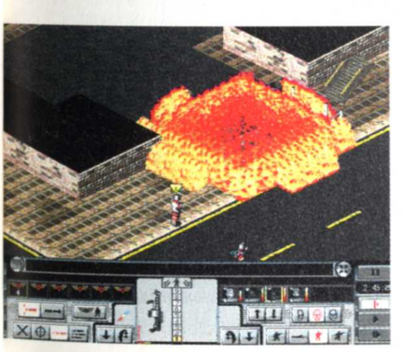
Mais trêve de comparaison douteuse entre un bon jeu et une sous-merde cinématographique, venons-en à la stratégie pure.

NOTE
★★★★☆
ÉDITEUR
MICROPROSE
GENRE
STRATÉGIE-GESTION
CONFIGURATION
Pentium 90, 16 Mo de Ram, CD 4X



Temps réel ou tour de jeu ?

On peut considérer que les combats ont changé du tout au tout ou pas du tout ! En effet, le mode temps réel de ce jeu déconcertera peut-être les habitués des précédents épisodes de X-Com. Mais l'interface reste quasiment identique. On peut ordonner aux agents de courir, de ramper, de s'agenouiller. On peut lancer des objets, changer ce que les agents possèdent dans leurs mains, agir en mode agressif ou plus réfléchi... Les agents sont autonomes pour se soigner, pour peu qu'ils aient un "medi-kit". Si vous jouez en temps réel, dès qu'un ennemi est repéré, le jeu se met automatiquement en pause pour que vous changiez éventuellement vos ordres. Ce qui m'a vraiment surpris, c'est la violence de certains assauts. On donne ses ordres, en pause, et ensuite, le commando se met à attaquer en tous sens ; vos troupes bénéficient d'une intelligence artificielle honorable et ne se feront pas tirer dessus si vous les avez oubliées. À un moment, je voulais lancer l'assaut contre un bâtiment comportant deux portes, l'une à l'ouest, l'autre à l'est. J'ai séparé la troupe en deux groupes et lancé un assaut simultané des deux côtés. Les hommes ont alors effectué un quadrillage parfait ; en face de moi, une bonne vingtaine de streums. J'ai insisté pour que la boucherie de cette bataille rangée ait bien lieu. Mes hommes progressèrent rapidement, éliminant les ennemis en quelques 40 secondes. La stratégie, ça marche, et le bol n'a plus une place aussi importante que dans UFO/ X-Com.





CERTAINS EFFETS DE LUMIERE SONT EXTREMEMENT BIEN RÉALISÉS.

Retrouvailles

Les aficionados de ce que l'on peut maintenant qualifier de série s'y retrouveront quand même. Peut-être même de trop. Outre le temps réel (qui, techniquement, n'est pas la plus grosse innovation possible, mis à part l'I.A.), on retrouvera avec grand plaisir "l'ufopaedia" qui vous donne des renseignements sur toutes les recherches abouties que vous avez lancées et sur les organisations. Il y a aussi des menus en veux-tu en voilà, des trucs dans tous les sens, des statistiques. Bref, tout cela nous replonge franchement dans le passé. Néanmoins, si vous n'achetez qu'un jeu tous les six mois et que vous souhaitez par conséquent un produit avec une longue durée de vie, vous serez satisfait.
Mais le terminerez-vous ?...

Léo de Urlevan

> NEWS

Cherchez les intrus...

Avec l'opération "Gamemania" de Psygnosis, les joueurs sont gâtés : jusqu'au 31 août prochain, si l'on achète 2 jeux parmi Adidas Power Soccer, Riot, Speedster, Formula 1, Wipeout 2097, Monster Trucks, La Cité des Enfants Perdus, Discworld II, Ecstatica 2 et Lomax, Psygnosis en offre un gratuit. Par gratuit, comprenez que cela ne vous coûtera que 49 F pour les frais d'envoi. Attention, il y a de grosses daubes cachées dans la liste !



> NEWS

Choisis le côté de la Force !

Guillemot propose des bundles de manette avec des jeux Star Wars, une bonne occasion pour se plonger dans ces hits qui font hurler à la lune les fans de John Williams. Première séance avec le Flight Leader (chapeau chinois pour les 4 vues du cockpit et 4 boutons de tir) et X-Wing collector CD (les 2 scénarios X-Wing, B-Wing et 15 missions inédites) pour moins de 300 F. Deuxième séance, le Flight Leader 3D (le Flight Leader équipé d'une manette des gaz) en deux versions : sous-titré en Tie-Fighter collector CD (les 2 scénarios Defender of the Empire et Imperial Pursuit + 15 missions inédites) à environ 350 F, ou sous-titré X-Wing Collector à environ 300 F. Vous pouvez aussi préférer une V.O., c'est-à-dire le Flight Leader 3D seul à environ 270 F. Enfin, le Sphere Pad 3D spécialisé en Doom-like facilitera votre victoire dans Dark Forces ou Jedi Knight pour environ 500 F.

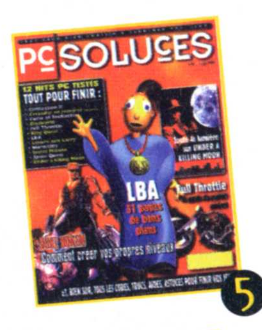


Voici la liste des solutions déjà publiées dans PC SOLUCES (n° 4 à 10, les numéros 1, 2, 3 & 4 étant déjà épuisés). Le tableau ci-dessus vous présente les titres de jeux, la deuxième colonne vous indiquant le numéro concerné du magazine, tandis que la colonne de droite mentionne le type d'information publiée : "T-T" pour les codes et astuces publiés dans notre rubrique Triche-Trash, et "S" pour Solution complète.

9, THE LAST RESORT	10	S
A-TRAIN	4	T-T
ABSOLUTE ZERO	7	T-T
ABSOLUTE ZERO	10	T-T
ACTUA SOCCER	5	T-T
AFTERLIFE	7	S
AFTERLIFE	7	T-T
ALADDIN	6	T-T
ALBION	10	T-T
ALERTE ROUGE : Les Alliés	8	S
ALERTE ROUGE : Les Soviets	9	S
ALIEN BREED	5	T-T
ALIEN ODYSSEY	5	T-T
ALIEN RAMPAGE	9	T-T
ALIEN TRILOGY	9	T-T
ALONE IN THE DARK 3	4	T-T
AMOK	9	T-T
APACHE	7	T-T
APACHE LONGBOW	10	T-T
ARCADE AMERICA	4, 7	T-T
ARCAD'X	9	T-T
ARCHIMEDEAN DYNASTY	10	T-T
ARMORED FIST	10	T-T
ASHES TO ASHES	9	T-T
ASSAULT RIGS	4	T-T
ATF (Advanced Tactical Fighter)	9	T-T
BAD MOJO	4	S
BAD MOJO	9	T-T
BALDIES	10	T-T
BATMAN FOREVER	5	T-T
BATTLE ARENA TOSHINDEN	6	S
BATTLE ARENA TOSHINDEN	7	T-T
BATTLE BEAST	9	T-T
BATTLE ISLE 3	6	T-T
BEDLAM	8, 9	T-T
BENEATH A STEEL SKY	10	T-T
BERMUDA SYNDROME	6	S
BIG RED RACING	10	T-T
BIOFORGE	8	T-T
BLAM MACHINEHEAD	8	T-T
BLOOD	10	T-T
BLOOD AND MAGIC	9	T-T
BRUTAL	10	T-T
BUG !	10	T-T
BUNNY BRICK	8	T-T
CAESAR 2	5	T-T
CAPTAIN CLAW	10	T-T
CAVEWARS	9	T-T
CHAOS OVERLORDS	8	T-T
CHASM	8	T-T
CHASM	10	T-T
CHRONICLES OF THE SWORD	6	S
CHUCK ROCK	10	T-T
CIV-NET	4	T-T
CIVILIZATION 2	4	T-T
CIVILIZATION 2	5	S
CIVNET	7	T-T
COLONIZATION	7	T-T
COMIX ZONE	7	T-T
C & C OPÉRATION SURVIE	4	S
COMMAND AND CONQUER	5, 6	T-T
CONGO	4	S
CONQUEST OF THE NEW WORLD	7, 9	T-T
COOL SPOT	5	T-T
CORRIDOR 7	9	T-T
CRAZY DRAKE	9	T-T
CREATURES	8	S
CRICKET 97	10	T-T
CRITICAL PATH	7	T-T
CRUSADER : NO REGRET	7	T-T
CRUSADER : NO REMORSE (Part.1)	4	S
CRUSADER : NO REMORSE (Fin)	5	S
CRUSADER : NO REMORSE	10	T-T
CRYSTAL OF ARBOREA	8	T-T
CURSE OF ENCHANTIA	5	S
CYBERIA 2	7	S
CYBERMAGE	5, 1	T-T
D	4	S
DAGGERFALL	10	S
DARK SUN 2	8	T-T
DAYTONA USA	9	T-T
DEADLOCK	7, 8	T-T
DEATHDROME	9	T-T
DEATH RALLY	7, 8	T-T
DEATH TRACK	7	T-T
DESCENT 2	4, 5, 6, 8	T-T
DESERT STRIKE	6	T-T
DESTRUCTION DERBY	9	T-T
DESTRUCTION DERBY 2	9	T-T
DETROIT	5	T-T
DEUS	10	T-T
DIABLO	10	S
DIE HARD TRILOGY	10	T-T
DISCWORLD	5	S
DISCWORLD 2	9	S
DONALD DUCK IN COLD SHADOW	10	T-T
DOOM	7	T-T
DOOM 2	4	T-T
DOWN IN THE DUMPS	8	S
DRAGON LORE 2	9	T-T
DRAGON LORE 2	10	S
DREAMWEB	7	T-T
DUKE NUKEM 3D	7	S
DUKE NUKEM 3D	4, 5	T-T
DUKE NUKEM 3D (Part.1)	6	S
DUKE NUKEM 3D (Fin)	7	S
DUNE 2	4	S
DUNE 2	4, 5, 6, 8	T-T
DUNGEON BACK : Forgotten Realms	8	T-T
EF 2000	6	T-T
EARTHSIEGE	7	T-T
EARTHSIEGE 2	7	T-T
EARTHWORM JIM	5	T-T
EARTHWORM JIM	7	T-T
EARTHWORM JIM 2	6, 7	T-T
ELITE	7	T-T
ERADICATOR	7, 9	T-T
ERADICATOR	10	T-T
F1 GRAND PRIX MANAGER	4	T-T
FABLE	10	S
FANTASY EMPIRES	7	T-T
FATAL RACING	9	T-T

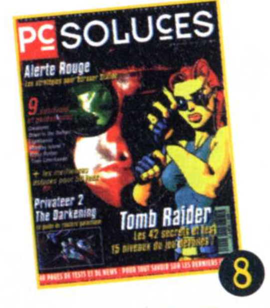
FIFA SOCCER 96	5	T-T
FIFA SOCCER 97	10	T-T
FIRE FIGHT	7	T-T
FIRESTORM : THUNDERHAWK 2	7	T-T
FLASHBACK	8	T-T
FLIGHT UNLIMITED	7	T-T
FORT BOYARD	9	S
FRONTIER : FIRST ENCOUNTER	6	T-T
FULL THROTTLE	5	S
GABRIEL KNIGHT	6	S
GEAR WORKS	7	T-T
GENESIA	6	T-T
GENE WARS	8, 9	T-T
GENE WARS	10	T-T
GEX	9	T-T
GNOME	10	T-T
GOBLINS 3	5	T-T
GRAND PRIX 2	6	S
GRAND PRIX 2	8	T-T
GRAND PRIX MANAGER	9	T-T
GREED	9	T-T
GUBBLE	9	T-T
GUIGNOLS DE L'INFO (LES)	4	T-T
H2O	9	T-T
HARVESTER	8	T-T
HAVOC	8	T-T
HEIMDALL	5, 7	T-T
HELLBENDER	8, 9	T-T
HELLBENDER	10	T-T
HERETIC	4, 5	T-T
HEROES OF MIGHT AND MAGIC	9	T-T
HEROES OF MIGHT AND MAGIC 2	9	T-T
HI OCTANE	7	T-T
HOCUS POCUS	6	T-T
HOLOID	10	T-T
HUNTER HUNTED	9	T-T
HYPER 3D PINBALL	10	T-T
HYPERBLADE	9	T-T
IN EXTREMIS	4	T-T
INCA	6	S
INCA 2	6	S
INDIANA JONES (Fate of Atlantis)	7	T-T
INTERPOSE	10	T-T
ISHAR 2	6	T-T
JAGGED ALLIANCE	7	T-T
JAZZ JACKRABBIT	5	T-T
KATHARSIS	10	T-T
KING'S QUEST	5	S
KKND	10	T-T
KRYPTON EGG	5	T-T
LA CITÉ DES ENFANTS PERDUS	10	S
LEGEND OF KYRANDIA 2	4	S
LEGEND OF KYRANDIA 3	4	S
LEISURE SUIT LARRY 1	5	S
LEISURE SUIT LARRY 5	7	S
LEISURE SUIT LARRY 7	9	S
LEISURE SUIT LARRY 7	10	T-T
LEMMINGS 3	6	T-T
LEMMINGS 3D	4, 9	T-T
LEMMINGS 3D	10	T-T
LEMMINGS PAINTBALL	7	T-T
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET	7	S
LIGHTHOUSE	8	S
LION KING	4	T-T
LITTLE BIG ADVENTURE	5	S
LOGICAL	6	T-T
LORDS OF MIDNIGHT	4	T-T
MAD TV	6	T-T
MAGIC CARPET	7	T-T
MAGIC THE GATHERING	10	S
MAGIC THE GATHERING	10	T-T
MASTER OF MAGIC	7	T-T
MASTER OF ORION	7	T-T
MASTER OF ORION 2	9	T-T
MAX	10	T-T
MECHWARRIOR 2	4, 5	T-T
MECHWARRIOR 2 MERCENARIES	8	T-T
MEGARACE	10	T-T
MEGARACE 2	8	T-T
MEGARACE 2	10	T-T
METAL RAGE V1.0	8	T-T
MISSION FORCE : CYBERSTORM	7, 9	T-T
MONKEY ISLAND	8	S
MONKEY ISLAND	6	T-T
MONKEY ISLAND 2	6	T-T
MONSTER TRUCK MADNESS	8, 9	T-T
MONTY PYTHON (Quest for the Holy)	7	T-T
MORTAL KOMBAT	7	T-T
NBA FULL COURT PRESS	10	T-T
NBA JAM EXTREME	8	T-T
NECRODOME	9	T-T
NHL 97	10	T-T
NIGHT HUNTER	7	T-T
NORMALITY	5	S
NOVASTORM	5	T-T
OFFENSIVE	6	T-T
ONE MUST FALL 2097	8	T-T
OPERATION CARNAGE	7	T-T
OPERATION CARNAGE	10	T-T
ORION BURGER	8	S
OUTLAWS	10	T-T
OUTPOST	6	T-T
OUTPOST	10	T-T
PANZER DRAGOON	9	T-T
PHANTASMAGORIA 2	9	S
PICK'N PILE	7	T-T
PINBALL FANTASIES	6	T-T
PITFALL†: MAYAN ADVENTURE	4	T-T
POD	10	S
POLICE QUEST SWAT	7	S
PRAY FOR DEATH	9	T-T
PRINCE OF PERSIA	9	T-T
PRINCE OF PERSIA 2	10	T-T
PRIVATEER 2 : THE DARKENING	8	S
PRIVATEER 2 : THE DARKENING	9	T-T
PRO PINBALL : THE WEB	8	T-T
PRO TENNIS TOUR	7	T-T
PYROTECHNICA	7	T-T
QUAKE	6, 7	T-T
QUAKE	7	S
QUARANTIME	6	T-T
QUIK	8	T-T

RAMA	9	S
RAPTOR	8	T-T
RAYMAN (Fin)	4	S
RAYMAN	10	T-T
REALMS OF CHAOS	7, 8	T-T
REBEL ASSAULT	4	T-T
REBEL ASSAULT 2	4	T-T
REBEL MOON RISING	10	T-T
REDNECK RAMPAGE	9	T-T
RETURN FIRE	9	T-T
RISE OF THE ROBOTS	6, 7	T-T
RISE OF THE ROBOTS 2	6	T-T
ROCK'N'ROLL	6	T-T
SCORCHED PLANET	10	T-T
SCREAMER	7, 8	T-T
SCREAMER 2	8, 9	T-T
SECRET MISSION	5	S
SECRET OF MONKEY ISLAND 2	4	S
SEEK AND DESTROY	4	T-T
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP	9	T-T
SHATTERED STEEL	8	T-T
SHELLSHOCK	5	T-T
SHERLOCK HOLMES	10	S
SILENT HUNTER	5	T-T
SIM ANT	6	T-T
SIM CITY 2000	4	T-T
SIM COPTER	9	T-T
SIM COPTER	10	T-T
SIM EARTH	5	T-T
SIM FARM	6	T-T
SIM PARK	10	T-T
SYNDICATE WARS	9	T-T
SKULLCRACKER	8	T-T
SKUNNY	6	T-T
SKYNET	8, 9	T-T
SKYNET	10	T-T
SLAMSCAPE	9	T-T
SLIPSTREAM 5000	7	T-T
SPACE HULK	6	T-T
SPACE QUEST	5	S
SPEAR OF DESTINY	9	T-T
SPEED RAGE	8	T-T
STAR CONTROL 3	10	T-T
STARGUNNER	9	T-T
STAR RANGERS	6	T-T
STONE KEEP	10	T-T
STORM	10	T-T
STORM MASTER	8	T-T
STREET FIGHTER 2	4	T-T
STRIFE	5, 6	T-T
SUPER STARDUST	7	T-T
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO	7	T-T
SURFACE TENSION	10	T-T
SWIV 3D	10	T-T
TERMINAL VELOCITY	10	T-T
THE NEED FOR SPEED : Special Edition	7	T-T
THE 7th GUEST	4	S
THE 7th QUEST	8	T-T
THE RIPPER	6	S
THE RIPPER	6	T-T
THE SETTLERS	10	T-T
THE SETTLERS 2	8	T-T
THE SETTLERS 2	6, 7	S
THEME PARK	4	T-T
THIS MEANS WAR	10	T-T
TIME COMMANDO	7	T-T
TIME COMMANDO	8	S
TIMELAPSE	9	S
TOMB RAIDER	8	S
TOMB RAIDER	9	T-T
TOMCAT ALLEY	4	T-T
TOONSTRUCK	9	S
TOP GUN	5	T-T
TOTAL MANIA	7	T-T
TRACER	10	T-T
TRANSARCTICA	8, 9	T-T
TRIPLE PLAY '97	9	T-T
TROLLS	6	T-T
TYRIAN	8	T-T
UFO : ENEMY UNKNOWN	7	T-T
ULTIMA 8	6	T-T
ULTIMA UNDERWORLD	6, 7	T-T
ULTIMA UNDERWORLD	10	T-T
ULTIMA UNDERWORLD 2	6	T-T
UNDER A KILLING MOON	5	S
UNDER A KILLING MOON	9	T-T
URBAN RUNNER	6	S
VERSAILLES, Complot...	9	S
VIRTUA COP	9	T-T
VIRTUA FIGHTER	7	S
VIRTUA FIGHTER	8	T-T
WACHY WHEELS	5	T-T
WAGES OF WAR	9	T-T
WARCRAFT	4	T-T
WARCRAFT 2	7	T-T
WARHAMMER	6	T-T
WARWIND	8, 9	T-T
WETLANDS	6	T-T
WINDSURF WILLY	8	T-T
WING COMMANDER ACADEMY	7	T-T
WING COMMANDER KILRATHI SAGA	9	T-T
WIPE OUT	4	T-T
WIPE OUT	10	T-T
WITCHAVEN	6	T-T
WITCHAVEN 2	5, 6	T-T
WOLFENSTEIN 3D	10	T-T
WORMS	4	S
WORMS REINFORCEMENTS	4	T-T
X-COM	7	T-T
X-COM	10	T-T
XS	9	T-T
X-WING	6	T-T
Z	7	S
Z	7	T-T
ZONE RAIDERS	7	T-T
ZOOL	8	T-T
ZOOL 2	8, 9	T-T
ZOOM	10	T-T
ZORK NEMESIS	7	S
ZPC	10	T-T

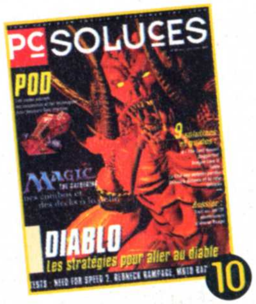












Il n'est pas trop tard pour commander les précédents numéros de PC Soluces !

les n°1, 2, 3 et 4 sont déjà épuisés, n'attendez pas !

BULLETIN DE COMMANDE

◯ ***Oui, je m'abonne à PC SOLUCES pour 1 an (6 n°s).***

Je recevrai 6 numéros et le CD-ROM PC SOLUCES contenant plus de 60 démos jouables en cadeau pour 195 FF seulement, au lieu de 234 FF, soit une économie de 39 FF.

Ci-joint mon règlement à l'ordre de PC SOLUCES

◯ ***Oui, je veux recevoir le :***

n°5 ☐ n°6 ☐ n°7 ☐ n°8 ☐ n°9 ☐ n°10 ☐ de PC Soluces pour 49 FF par numéro, et j'ai bien noté que le port était inclus.

Ci-joint mon règlement à l'ordre de PC SOLUCES

NOM .... **PRÉNOM** .... **AGE** ....

ADRESSE ....

....

VILLE .... **C.POSTAL** ....

PAYS ....

À retourner avec votre règlement et sous enveloppe affranchie à :
PC SOLUCES, CYBER PRESS PUBLISHING,
92-98, Bd Victor Hugo, 92115 CLICHY Cedex

Signature (obligatoire)

Pour l'abonnement, délai d'expédition du CD-ROM : 8 jours. Tarif valable pour la France métropolitaine. Tarifs reste du monde : abonnement 300 FF et anciens numéros 50 FF pièce (port inclus) par chèque ou mandat international uniquement.

3Dfx Interactive

LES C[...]
ACCÉLÉ[...]

La montée en puissance des processeurs a ses limites, que ne veulent plus respecter certains éditeurs. Pas de problème, puisque tout un tas de cartes accélératrices 3D sont là pour transformer les PC en véritables dieux du calcul vectoriel. Mais devant l'étendue de l'offre des constructeurs, on ne sait plus trop à quel saint se vouer. Grâce à ce dossier, vous n'aurez plus les foies en passant à la caisse.

SCARTES
ÉRATRICES
3D

Depuis deux ans environ, la 3D est sur toutes les lèvres, celles des joueurs et celles des éditeurs de jeu. Ces derniers se sont lancés dans la brèche ouverte en grande partie par les consoles de la nouvelle génération, mais les premiers essais se sont révélés plutôt laborieux. En effet, les jeux utilisaient la grosse nouveauté d'alors, le Pentium. Mais aussi puissant soit-il, le processeur finit par se retrouver surchargé de travail, et il faut savoir dire stop. Résultat : des jeux en 3D fluides ou fins, mais rien de vraiment comparable avec les titres consoles, ces bécanes étant créées avant tout pour gérer ce type de produits. «Mais comment font-elles ?», ont dû se dire les fabricants de cartes graphiques : c'est simple, elles intègrent des circuits dédiés, qui ne savent faire que du calcul en temps réel d'images en trois dimensions. On vit alors débarquer les cartes vidéo 3D, du type Mystique, et plus récemment, les cartes accélératrices 3D, basées sur les chipsets PowerVR ou 3DFX. La grosse différence entre ces deux familles de cartes est la suivante : une carte graphique 3D s'occupe de tout ce qui concerne l'affichage, 2D ou 3D, alors qu'une carte accélératrice ne peut prendre en charge que l'aspect tridimensionnel. Mais beaucoup plus efficacement.

Aujourd'hui, avec un peu de recul, on s'aperçoit qu'il vaut mieux disposer d'une bonne carte graphique, comme la Millenium, associée à une carte 3DFX. Et puis un gros Pentium, beaucoup de mémoire, un disque dur énorme et des périphériques Plug and Play... On comprend bien qu'entre la configuration idéale et ses possibilités financières, il y a un juste milieu à trouver. Passer à la «vraie» 3D implique un investissement important, investissement qui dépend surtout de votre configuration actuelle. Je plains vraiment les possesseurs de 486 qui bavent devant Pod 3DFX, car l'addition risque d'être salée, et le choix vraiment vaste. Mais tout n'est pas perdu. En effet, alors qu'à l'origine tous les constructeurs se battaient pour imposer leur standard d'accélération, Microsoft a mis tout le monde d'accord avec ***DirectX***. Cette surcouche à Windows 95 permet en effet de gérer les périphériques audio et vidéo. Ainsi, Direct3D, celui qui nous intéresse ici, fait le lien entre le logiciel et la carte installée. Le jeu ne s'intéresse donc plus à la configuration sur laquelle il tourne. À moyen terme, les alliances stratégiques entre éditeurs de jeux et constructeurs de cartes devraient donc disparaître. Tout cela pour dire que ce n'est pas parce qu'une carte annonce de nombreux titres à venir développés spécifiquement pour elle, que vous devrez pour autant la choisir. Cette stratégie est trop liée au DOS, système d'exploitation, en très nette perte de vitesse, vous l'aurez remarqué.



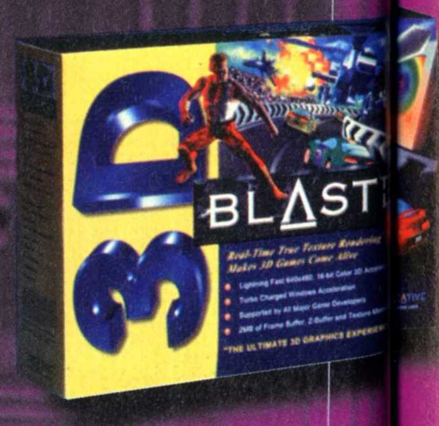
LES CARTES VIDÉO 3D :

Sous cette appellation, on retrouve donc des cartes graphiques qui prennent tout en compte. C'est la solution la moins coûteuse pour ceux qui ne disposent que d'une vieille carte qui peine avec Duke Nukem ou sous Windows. En effet, pour moins de 1 500 F, on peut disposer d'une configuration honnête qui se montrera efficace dans tous les domaines, et qui s'acquittera honnêtement de sa tâche dans les jeux 3D.



MYSTIQUE :
LA MEILLEURE DES MOINS BONNES

Je pense en particulier à la Matrox Mystique, et son ***chipset*** maison (le 1064SG pour les fans de technologie), qui a été perçue un temps comme la panacée dans ce domaine, puisqu'elle affichait alors les meilleures performances du marché. Bien sûr, avec l'arrivée des PowerVR et 3DFX, elle s'est retrouvée en queue de peloton en termes de puissance, mais ce serait dommage de la bouder lorsque l'on a un budget plutôt serré. D'autant plus qu'elle est la meilleure carte vidéo 3D en termes de performances, que ce soit 2D ou 3D, pour un prix tout à fait compétitif. En effet, pour ce qui est de l'affichage, elle rivalise avec la Millenium, le nec plus ultra en ce domaine. Et ce n'est pas tout : la possibilité d'ajouter des ***cartes filles***, comme la nouvelle Rainbow Runner, en fait plus qu'une carte vidéo.
La Rainbow Runner est une carte d'acquisition vidéo permettant la lecture vidéo au format MPEG1 cablée, et même de regarder la télé sur son PC. On s'éloigne quelque peu de notre propos, mais c'est la seule carte qui soit évolutive ! Quant à son offre logicielle, elle est tout à fait standard, avec Mechwarrior 2, Destruction Derby 2, Scorched Planet et deux utilitaires. Seul regret, le nombre d'***API*** supporté par la carte est un peu faible, puisqu'elle ne reconnaît que DirectX et Renderware (utilisé par nombre de jeux américains).



KESS' Y DIT, LUI ?

L'informatique a cela de jouissif qu'elle permet d'utiliser des termes totalement incompréhensibles pour le commun des mortels. Cela dit, c'est un problème lorsque vous, chers lecteurs, ne pipez mot de ce que l'on écrit. Qu'à cela ne tienne, voici un glossaire (un de plus, diront les techno freaks...).

Alpha-blending : gestion de la transparence. C'est grâce à elle que l'on peut donner l'impression de regarder à travers une vitre teintée. Merci l'alpha blending...

API : Application Programing Interface, ou en français Interface de programmation d'applications, soit un ensemble d'outils permettant de ne pas avoir à réinventer la roue à chaque fois (gérer la souris, afficher une fenêtre...)

Benchmark : note technique attribuée par un logiciel «reconnu». «Mon PC obtient 2415 Wincheckpoints !», «le mien, il a 12 LambdaCheck, et 154 ScreenFastCounter», «whoua...»

Bilinear/trilinear filtering : adoucissement des textures des surfaces selon leur éloignement par rapport au point de vue. Rend plus joli, en somme.

Bitmap : images en 2D. On en trouve plein dans les vieux jeux comme... Attendez... Heroes of Might and Magic II, par exemple. Mais aussi les jeux d'aventure comme Leisure Suit Larry, les Sim City et autres Sim Ant, et même Diablo. 2D tout ça.

Carte-fille : carte d'extension qui ne s'enfiche pas dans la carte-mère du PC, mais dans une autre carte. Par exemple, les tables d'ondes (du type Korg Wave) qui apportaient un plus à la Sound Blaster 16.

Chipset : puce ou ensemble de puces. C'est ce qui fait la différence entre deux cartes a priori identiques, comme deux cartes-mères de Pentium (l'une avec le chipset 430HX et l'autre avec le 430TX, par exemple).

DirectX : ensemble de fonctions traduisant une commande logicielle au matériel concerné, sans se préoccuper de la marque de ce matériel. DirectX fonctionne comme un interprète entre les demandes du logiciel et le langage du périphérique et vice-versa. Ainsi, il n'est plus nécessaire de calibrer son joystick pour chaque jeu. Plus intéressant, la composante Direct3D se charge de traduire les instructions 3D du jeu en instruction 3D de la carte installée, sans que les programmeurs de ce jeu n'aient à développer une version spécifique du jeu pour chaque carte disponible. La limitation vient de ce que l'on ne peut utiliser que les fonctions DirectX existantes ; du coup, si une carte 3D permet des délires qui n'ont pas été prévus dans DirectX, il faut que les programmeurs se passent de DirectX... Ou qu'ils attendent une nouvelle version !

Eclairage temps réel : calcul en temps réel de l'intensité lumineuse de chaque facette et de leur texture, avec gestion de la couleur du spot.

Flare lens : apparition de cercles lumineux sur l'objectif des caméras filmant une source lumineuse. Simuler cet effet renforce le réalisme des jeux : c'est l'imperfection qui permet de s'approcher de la perfection dans la reproduction, en quelque sorte.

Fogging : effet de brouillard, de l'anglais fog, brouillard. Parfois l'informatique, c'est simple.

Ombrage de Gouraud : ça fait cent fois qu'on vous le dit. C'est une technique de calcul de l'éclairement des faces par interpolation linéaire, utilisant une couleur à chaque intersection de polygones pour... Bref, on obtient des surfaces éclairées en continu, sans rupture dans l'éclairage (du type un gros rond blanc où il y a de la lumière, le reste en noir...).

Mip mapping : utilisation de plusieurs textures de différentes finesses. Ainsi, de loin, on utilise une texture grossière simple à afficher, mais de près, on utilise une texture plus fine, pour éviter l'effet gros pâtés gerbos testé dans les gros plans de Doom.

Ombrage temps réel : calcul en temps réel de l'ombre portée en fonction de la source lumineuse.

Techno freak : j'ai acheté une Asus 430TX. C'est cool, elle gère la SDRAM. Et le Ramdac ICS Gendac IC5342-3 de ma Monster 3D turbine la folie !

Video mapping : application de surfaces animées sur des facettes. Ainsi, on peut donner l'impression de voir une télé qui fonctionne. Délire.

MIROCRYSTAL VRX : TOUT PARAMÉTRER

Bien sûr, la Mystique n'est pas seule sur le marché des cartes 3D, et ses concurrentes ont elles aussi des atouts à faire valoir. Par exemple, la MiroCrystal VRX, qui utilise le chipset Rendition Vérité 1000L est sur ses talons. Son gros atout est une interface très complète, et des résolutions très élevées. On peut tout régler, de l'alignement de l'écran (pratique pour passer de Windows 95 au DOS sans dérégler son moniteur) à la proportion de chaque composante de couleur, en passant par la largeur de l'image et la fréquence de balayage. Le seul ennui, c'est qu'à tout modifer comme ça, on arrive parfois à des résultats inutilisables. Pire, lorsque l'on change de carte graphique pour la Crystal VRX, on est parfois obligé de batailler ferme pour obtenir la résolution souhaitée... On parlait de Rendition Vérité 1000L, et ça vaut la peine d'y revenir, puisque, aussi étrange que cela puisse paraître, c'est le meilleur chipset pour l'affichage de polygones, devançant même la 3DFX ! On s'aperçoit ainsi que dessiner des millions de p'tits triangles en une seconde ne suffit pas à faire une excellente carte 3D (il n'y a qu'à voir sa note comparée à la carte d'Orchid). Côté jeux, c'est un peu une déception, puisqu'en dehors de Tomb Raider, on n'a droit qu'à quelques patches pour Quake, Descent 2 et Indy Car Racing, entre autres.



LES «TOUT EN UNE»

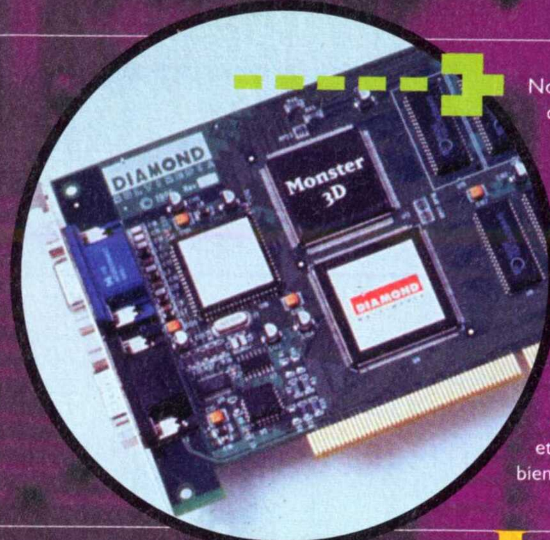
3D BLASTER : TROP ATTENDUE

La 3D Blaster fut un temps la carte la plus attendue, puisque Jedi Knight de Lucas Art était développée pour elle. Mais aujourd'hui, il en est tout autrement. Construite elle aussi autour du processeur Rendition Verité, elle fait moins bien que la carte de Miro. Il faut dire qu'elle est équipée de la version précédente, la 1000E. Cela explique des performances en retrait, qui ne sont pas rattrapées par un prix trop proche. De plus, Jedi Knight sortira en version 3DFX. Et comme on l'a déjà vu, DirectX met tout le monde d'accord sur ce point. Pour pouvoir tenir tête aux concurrentes, elle offre Battle Arena Toshinden, Flight Unlimited et Rebel Moon, ainsi qu'une version shareware accélérée de Quake. Bref, la 3D Blaster n'est vraiment pas la bonne affaire du moment.



3D XPRESSION + PC2TV : JOUER SUR LA TÉLÉ

Alors bien sûr, si tout le monde faisait comme Creative Labs, il n'y aurait qu'à choisir la Mystique, mais c'est oublier ATI. Ce constructeur n'en est pas à son coup d'essai en matière de cartes 3D, et il n'y a qu'à voir son catalogue pour comprendre qu'il joue un rôle important dans l'occupation des ports PCI de nos PC. La 3D Xpression + PC2TV a une arme secrète, visible sur ses connexions : un port vidéo-composite et un port S-VHS. Hé oui, cette carte aime la télé, et toute sa stratégie est axée sur ce choix. Ainsi, il est possible de jouer sur la télé, avec une qualité d'image assez bonne, et donc d'enregistrer ces images sur bande vidéo. C'est aussi la carte vidéo 3D la moins chère de notre comparatif, ce qui est un argument de poids, vous en conviendrez. Cela dit, c'est aussi nettement la moins bonne, très largement derrière la Mystique. Elle est livrée avec Actua Soccer, Mechwarrior 2 et WipeOut, ainsi que Photo-Suite LE, un logiciel de retouche d'images.



Nous arrivons au cœur de ce dossier avec les cartes accélératrices 3D. Ce sont elles, et elles seules, qui vous procureront des sensations hallucinantes sur votre PC. Sans elles, oubliez Pod, Moto Racer, Time Warrior, et tous ces jeux qui nous offrent du ***mip-mapping***, des ***lens-flare*** et 60 images par secondes en 800 x 600... Cela ne fait aucun doute, ce sont les reines de la 3D. D'ailleurs, elles ne combattent pas dans la même catégorie, puisqu'il vous faut déjà posséder une carte vidéo, de qualité si possible. Si elles sont quatre sur la ligne de départ, trois sont pourtant de la même famille : l'Orchid, la Diamond et la Guillemot roulent pour 3DFX, et elles ont bien raison.

LES CARTES ACCÉLÉRATRICES 3



MONSTER 3D :
LA CLAQUE SIGNÉE DIAMOND

Diamond, tout comme Matrox et ATI n'est pas un nouveau venu dans le domaine. Habitué aux plus hautes marches des podiums, il se devait de faire ses preuves une fois de plus. Mission accomplie avec sa Monster 3D basée sur le circuit Voodoo 3DFX qui doit rire lors des tests de ***benchmarks***. Il suffit de lancer le test Direct3D du tunnel en plein écran pour comprendre la différence. Il va deux fois plus vite que les cartes précédentes, alors qu'elles sont en mode Fenêtre ! Et lorsqu'on lance le moindre jeu compatible 3DFX, la rédaction cesse de vivre pour regarder ce prodige. La démo de Formula One en a déjà tué plus d'un, sans parler de Pod, élu plus beau jeu de voitures du monde, et même plus beau jeu du monde ! D'ailleurs, pour ce qui est des jeux, Diamond fait fort avec EF 2000, Mechwarrior 2 (encore lui), Descent 2 (encore lui), Actua Soccer, Fatal Racing et Hyper Blade (ce n'était vraiment pas utile, m'sieur Diamond !). Bref, la Monster 3D est bel et bien la meilleure carte accélératrice 3D du moment. Pardon ?...

RIGHTEOUS 3D :
LE VRAI MONSTRE, C'EST ELLE !

...Bien sûr, la Righteous 3D ! Orchid s'étant brouillé avec son précédent distributeur, on ne la trouvait plus, mais la revoilà. Et quel retour ! C'est bien simple, c'est LA carte accélératrice 3D, la seule, l'unique, la vraie. La définitive, en somme. Basée sur le Voodoo 3DFX, elle est encore meilleure que la Monster 3D, à tel point que l'on se demande presque si c'était bien utile... Côté logiciel, c'est encore elle qui fait la loi avec Mechwarrior 2 (encore et toujours lui), Descent 2 (encore et encore...), Actua Soccer, Fatal Racing 3D, Scorched Planet, et des démos de Hellbender et de Monster Truck Madness. Et pour ce qui est des réglages de l'affichage, c'est à l'avenant, avec entre autres la correction gamma sous Windows 95. Bref, s'il ne doit en rester qu'une, ce doit être elle.

INTEL S'Y MET AUSSI !

740 GT. Ce n'est pas le nom d'un nouveau modèle sportif d'un constructeur automobile, mais celui d'une puce d'Intel qui devrait être disponible à la fin de l'année ou au début de 1998. Selon Intel, elle devrait afficher 30 images par seconde en 800 x 600 et 65 000 couleurs, de quoi donner des idées à bien des éditeurs, non ? Elle sera également capable de numériser des images vidéo et d'afficher le format télé pour un éventuel WebTV cher à un certain Billou.
(source : SVM N°148, avril 1997)



GAMER 3DFX :
FAIRE COMME LES AUTRES

Guillemot ne pouvait pas rester les bras croisés, alors qu'il est toujours présent sur le front des matos nouveaux (lecteurs de CD 24X, DVD-ROM...). Il a donc attendu que le jeu se calme un peu pour voir où se trouvait le clan des vainqueurs. Bref, il nous propose la Gamer 3DFX, architecturée elle aussi autour du chipset Voodoo 3DFX. Pas de claque à attendre pour autant, puisque ses performances sont tout à fait comparables à celles de ses concurrents. Cela dit, son prix devrait décider les plus hésitants, puisqu'elle est proposée à 1 500 F environ avec Pod. Si pour vous un sou est un sou, alors Guillemot a sûrement trouvé un client !

APOCALYPSE 3D :
LE CHAOS

Alors la pauvre Apocalypse 3D fait la tronche pendant ce temps, puisqu'elle coûte plus cher que les cartes vidéo 3D, mais est carrément en dessous des cartes basée sur le 3DFX. Le PowerVR développé par Nec n'est vraiment pas à la hauteur. Le pire, c'est que certains jeux comme Ultimate Race exigent en plus une carte vidéo avec 2 Mo de mémoire ! Et comme Ultimate Race n'est même pas bon (un seul circuit, un clipping d'enfer, bref rien à voir avec Pod), le fait qu'il soit offert n'est pas une bonne nouvelle. Alors, bien sûr, Nec annonce une collaboration avec Sega et Namco, mais surtout une PowerVR 2, annoncée - évidemment - comme la plus rapide du marché, mais que l'on attend qu'avec peu d'intérêt, vu que la 3DFX 2 est annoncée dans le même temps. Pardon, je vous embrouille ? Vous ne croyiez tout de même pas que, pour une fois, tout serait clair et simple dans le monde du PC, non ? Alors, doutez encore un peu : la 3DFX est la meilleure pour le moment, mais la 3DFX2 est en préparation. Craquer tout de suite, attendre ? À vous de voir ! Cela dit, avec ce qui suit, je ne suis pas sûr que vous saurez résister aux appels des sirènes ludiques.



3D : ENVOÛTÉES PAR VOODOO !

LES TRUCS TECHNIQUES POUR LES «TECHNO FREAKS»

	Righteous 3D	Monster 3D	Maxi Gamer 3DFX	Apocalypse 3D	**Mystique**	Crystal VRX	3D Blaster	3D Xpression
Chipset	**Voodoo 3DFX**	Voodoo 3DFX	Voodoo 3DFX	Nec PCX1	**MGA 1064SG**	Rendition Vérité 1000L	Rendition Vérité 1000E	ATI 3D Rage II
Mem/Max/type	**4/4/EDO**	4/4/EDO	4/4/EDO	4/4/SDRAM	**4/8/SGRAM**	4/4/EDO	4/4/EDO	4/8/SGRAM
Alpha blending	**oui**	oui	oui	oui	**oui**	oui	oui	oui
Bilinear/trilinear filtering	**oui**	oui	oui	non	**non**	oui	oui	oui
Ombrage de Gouraud	**oui**	oui	oui	oui	**oui**	oui	oui	oui
Video mapping	**oui**	oui	oui	non	**oui**	oui	non	oui
Mip mapping	**oui**	oui	oui	oui	**non**	oui	oui	oui
Effet de brouillard	**oui**	oui	oui	oui	**non**	oui	oui	oui
Eclairage temps réel	**oui**	oui	oui	oui	**non**	non	non	oui
Ombrage temps réel	**oui**	oui	oui	oui	**non**	non	non	non
Performance	**100**	97	97	75	**50**	48	41	33
Prix (env.)	**2 000 F**	1 900 F	1 500 F	1 700 F	**1 350 F**	1 500 F	1 400 F	1 150 F
Coordonnées	**01 45 43 56 26**	01 47 56 11 57	02 99 08 90 88	01 47 31 79 52	**01 45 60 62 00**	01 46 12 03 12	01 39 20 86 03	01 39 23 20 44

Vous retrouverez des explications sur les termes les plus techniques de ce tableau dans l'encadré "Kess y dit, lui ?" page précedente.

Encore une fois, c'est le clash entre cartes vidéo 3D et cartes accélératrices. Si les cartes vidéo proposent des jeux accélérés spécifiquement pour elle (genre Mechwarrior 2 ou Descent 2, qui doivent être champions du monde d'offre bundle avec tout ce qui peut avoir rapport à la 3D), les cartes 3DFX utilisent ce début de standard pour proposer des jeux souvent introuvables sur d'autres supports, ou dans un état tel que l'on n'a même pas envie d'y jouer...
Pour être tout à fait honnête, les cartes vidéo 3D n'apportent rien de plus qu'une fluidité plus grande, et quelques détails graphiques, mais rien de bien renversant. Ce qui fait le plus mal, là où l'on en prend plein la vue rien qu'en matant les photos, ce sont les jeux 3DFX. C'est pour ça, et par pure cruauté mentale, que nous avons réuni les versions 3DFX de jeux géniaux qui deviennent encore plus géniaux. Côte à côte, les deux versions, pour comprendre une bonne fois pour toutes que ces versions sont incroyablement plus belles, mais en plus d'une fluidité frôlant le paranormal. Ouvrez vos yeux, déliez vos bourses, et en avant pour un voyage au pays merveilleux des jeux pour riches.



SANS CARTE, LE JEU EST BON...



... MAIS NE TOURNE BIEN QU'À FAIBLE RÉSOLUTION.



EN REVANCHE, AVEC UNE 3DFX...



...ÇA DÉPOTE UN MAX !

LES JEUX QU'ON LES A REVÉS,

POD :

L'INTÉRET GRAPHIQUE.

«C'est quoi l'intérêt graphique ?», allez-vous me demander. C'est un concept nouveau, apparu avec Pod. Alors que le jeu sur un Pentium haut de gamme est assez sympa, mais sans plus, sa version 3DFX transporte certains membres de la rédaction au nirvana. Il faut dire aussi que l'on a l'impression qu'il s'agit de deux jeux différents, et que c'est presque le cas. La version 3DFX apporte des détails primordiaux au réalisme, comme une animation parfaitement fluide, l'effet de «flare-lens» et des textures incroyablement fines grâce au «mip-mapping». On voit l'apport de la puce Voodoo lors du fameux passage sous le tunnel où les voitures se reflètent en temps réel sur les murs et la route... Incroyable. Pour ce qui est de l'intérêt, les avis sont partagés au sein de la rédaction, entre ceux qui le trouvent sympa et magnifique et ceux qui le mettent sur un piedestal. En fait, Pod est en quelque sorte l'archétype du jeu technique : lors de son développement, les matériels pris en compte n'existaient pas dans leur version commerciale. L'équipe d'Ubi Soft a dû plancher en imaginant plus ou moins ce qu'il serait bientôt possible de faire. On peut y voir une politique de développement proche de celle d'Origin, à ce détail près que Pod tourne à merveille sur la dernière génération, et non pas sur celle qui est à venir !





JOLI, MAIS PAS EXTRAORDINAIRE...



3DFX : JOLIS REFLETS...



...ET DU MIP-MAPPING AUSSI !

MOTO RACER : DE TRES BON À EXCELLENT

Il y a un jeu à part dans ce dossier, et c'est Moto Racer. C'est le seul jeu à tenir la route même sans carte graphique 3D. Sur un Pentium classique doté d'une carte graphique avec 2 Mo de mémoire vidéo, il se comporte à merveille : l'animation est parfaite, le rendu sonore réaliste, et la difficulté bien dosée. On prend son pied dès la première partie, et l'on essaye vite de gérer au mieux les wheelings pour gagner en accélération. Mais hélas, c'est aussi le seul jeu à ne pas utiliser les nombreux effets de la 3DFX. Ainsi, il se contente d'afficher du SVGA à très grande vitesse et de façon on ne peut plus fluide : pas de mip-mapping, pas de flare-lens ni même de reflet... En gros, on obtient le même résultat avec une Mystique. On le regrette un peu au début, mais l'intérêt du jeu est ailleurs, là où c'est le plus important, c'est-à-dire dans le plaisir de la conduite, dans la frénésie des dépassements limite. Du coup, on pardonne sans problèmes à Delphine Software d'avoir en quelque sorte cédé à la facilité.

FORMULA ONE : «HOLALA JE CROIS QUE MAIS OUI HOLALA !»

Mais il ne faut pas croire pour autant que les consoles dament toujours le pion à nos monstres de puissance. La preuve, fatale comme diraient les marabouts du boulevard Barbès, c'est Formula One. Issu de la Playstation, le voilà qui débarque à fond, à fond, à fond sur PC, dans une version proprement incroyable. Tous les effets de lumière et de couleur ont été utilisés, comme l'***alpha blending*** pour simuler la fumée sous les roues lors des départs, et le résultat est visible à chaque image, donc trente ou quarante fois par seconde ! C'est bien simple, c'est le plus beau jeu de Formule 1 du monde, du moins avec une 3DFX. Le plus beau, pas le meilleur, car les «gènes consoles» n'ont pas disparu dans ce portage, et l'aspect simulation est donc très discret. C'est plus de l'arcade échevelée qu'autre chose, mais du coup, les Jean Alesi en herbe seront aux anges. Quant à ceux qui possèdent une autre carte 3D dotée de 4 Mo de mémoire vidéo (quand même !), le jeu sera rapide et fin, mais sans effets délirants. Seul défaut, en dehors du manque de réalisme : les commentaires en temps réel, qui n'ont comme avantage que la possibilité d'être coupés.



LÀ, IL N'Y A PAS À HÉSITER...



...PUISQU'UNE CARTE 3D EST NÉCESSAIRE.

QU'ILS LES ONT FAITS !

TIME WARRIORS : DE L'ARCADE SUR 14 POUCES ?

Il est un type de jeu qui fait fureur dans les salles d'arcade et sur les consoles en ce moment : les jeux de baston 3D. Sur PC, il y a déjà eu quelques essais, mais il y avait de quoi faire rire le premier possesseur de Playstation venu. Venu de cette console, Toshinden lui-même n'avait pas réussi à s'imposer. Ni même Virtua Fighter, que d'aucuns considèrent, à tort ou à raison, comme le nec plus ultra de la baston. Le meilleur du lot ne vient pas du pays où l'on mange avec des baguettes en bois, mais de celui où l'on mange des baguettes, puisqu'il s'agit de Time Warriors, de Silmarils. S'il ne peut pas rivaliser avec les meilleurs titres arcade, il se défend honorablement. Sans carte 3DFX, il se révèle assez poussif et lent, bref à l'opposé de ce que l'on est en droit d'attendre d'un jeu de ce type. En revanche, lorsqu'il s'appuie sur une carte spécialisée, il montre de quoi il est réellement capable. On a alors droit à une profusion d'effets de lumière et à une résolution qu'aucune console n'atteint encore. Bref, c'est beau et ça bouge bien, ce qui est déjà énorme, non ? Oui, mais pas suffisant, car la jouabilité est loin d'être au top. Résultat, on est ébloui par la technique, et la technique seulement.



ON A UN PEU L'IMPRESSION...



...DE CHAUSSER DES LUNETTES DE VUE !

Non mais, ça va pas, bande de petits inconscients ? Depuis quand une carte à même pas 2 000 balles suffit-elle pour s'éclater avec un jeu ? Parce que la carte accélératrice n'est pas tout, il vous faut aussi un Pentium (au minimum un Pentium 120, voire un 166 pour être tranquille), car certaines fonctions 3D font aussi appel au processeur. Si vous optez pour une 3DFX, sachez que votre carte graphique devra être assez costaud, car la 3DFX, elle, ne s'occupe absolument pas de l'affichage bitmap. Si Mortal Kombat rame à mort, ça n'est pas la Righteous qui va y remédier. Pire, l'Apocalypse demande une carte graphique avec 2 Mo de mémoire vidéo pour faire tourner certains jeux, un comble pour cette carte qui était censée gérer intelligemment le placage des textures pour limiter les besoins en mémoire !

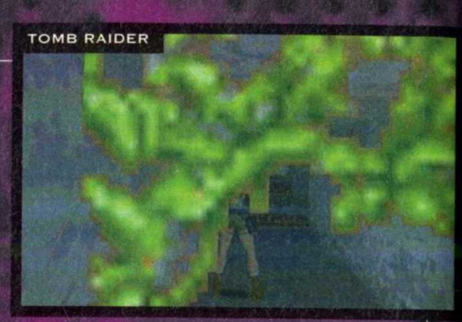
UNE SIMPLE CARTE 3DFX SUFFIT-ELLE POUR S'ÉCLATER ?

TOMB RAIDER : LARA PLUS BELLE QUE JAMAIS

Jusqu'à présent, on a parlé des «effets de base» de la 3DFX, à savoir le mip-mapping et l'alpha-blending, mais avec le patch de Tomb Raider, on rentre dans le vif du sujet. On ne reviendra pas sur le fait que ce jeu est absolument démentiel, c'est un fait acquis. Mais vous souvenez-vous de ces passages féeriques sous l'eau ? La lumière se reflète sur les murs pour donner une impression quasi parfaite de réalisme. C'est seulement avec une 3DFX que l'on a le réalisme parfait, puisque les faces placées sous l'eau sont déformées en temps réel, et c'est tout le décor qui ondule alors. Soufflant. Pour le reste, rien de nouveau, c'est du SVGA en 30 images par seconde à pleurer de bonheur, en toute simplicité.



COMME LARA ATTIRE LE REGARD PLUS QUE LE MIP-MAPPING DU 1er PLAN...



...VOICI DU MIP-MAPPING QUE L'ON VOIT !



LARA AVANT SON OPÉRATION DE "CHIRURGIE 3DFX".



LA DÉFORMATION EN TEMPS RÉEL DES SURFACES PERMET DE RENDRE L'EFFET DE L'EAU PLUS VRAI QUE NATURE.

QUAKE : DOOM 64 ? LAISSE-MOI RIRE !

Les Doom-like ne sont pas en vraie 3D ; du coup, la 3DFX ne sert à rien. Tous sauf un, Quake, plus beau Doom-like à défaut d'être le plus fun. On entend souvent les consoleux courir dans les couloirs, bave aux lèvres en hurlant que Doom 64 est le meilleur de l'univers... Ils n'ont donc jamais vu Quake fonctionnant avec le patch 3DFX. Quake 3DFX est donc plus beau que Quake, qui, je le rappelle, est le plus beau Doom-like du monde.



QUAKE EST SOMBRE...



...VIOLENT...

ELISABETH TESSIER NE LE SAVAIT PAS...

... mais de nombreux autres jeux optimisés pour la 3DFX arrivent, soit directement, soit par patch. Du coup, de bons jeux deviennent d'excellents jeux, ou presque. On peut citer Wipeout 2097 et Lomax de Psygnosis, testés dans ce numéro. Lomax est d'ailleurs le seul jeu en 2D qui profite de cette carte pour afficher de magnifiques effets de transparence. On attend aussi avec une impatience de chat quand on lui ouvre son Gourmet l'arrivée des versions 3DFX de Outlaws et d'Interstate 76. Quant à Jedi Knight, la simple évocation de son nom transporte la rédaction aux portes du Paradis (et c'est bien parce qu'on boucle qu'on n'y entre pas).

3DFX, L'ULTIME CONFIGURATION ?

À la lecture de ce dossier, les cartes 3DFX, avec leurs performances réellement trop proches pour les différencier, apparaissent donc comme la solution idéale pour les fans de jeu sur PC pour les années... pour les mois... pour au moins les quelques jours à venir. Faisons tout de même un dernier point de la situation : d'un côté, les cartes graphiques 3D, avec la Mystique et la Crystal VRX en tête, solution pour les budgets serrés, et de l'autre, les cartes accélératrices 3DFX (la PowerVR étant vraiment trop mauvaise pour intéresser qui que ce soit) qui s'annoncent comme un début de commencement d'idée de standard. Mais il faut savoir aussi que la PowerVR architecturée autour d'un PCX2 est annoncée. Ainsi qu'une 3DFX2. Reste que le plus important ne doit pas se perdre au milieu des benchmarks et des chipsets, à savoir l'intérêt réel du jeu. Bientôt, le moindre tâcheron sera capable de pondre un jeu affichant des millions de polygones texturés avec mip-mapping, alpha-blending et ***éclairage temps réel***, et du coup, beaucoup risquent «d'oublier» le plaisir des joueurs au bénéfice des bénéfices, justement. Il en est ainsi de Moto Racer qui n'utilise la 3DFX que pour accélérer son affichage, sans tirer réellement parti des possibilités de la carte, ou de Time Warriors qui ne gagne pas vraiment en termes de jouabilité. Bref, gardons l'œil ouvert, et ne nous laissons pas hypnotiser par des jeux qui sont «plus beaux que jeux».



...LA 3DFX NETTOIE TOUT ÇA !

FLUIDITÉ, VITESSE, RÉALISME :

vos jeux vont vous étonner avec la

MAXI GAMER 3D FX !

CONCOURS

LES QUESTIONS



1 - Quelle technologie d'accélération 3D est propre aux puces Voodoo Graphics™ de 3Dfx Interactive ©, utilisées par la Maxi Gamer 3D fx ?
   a - Direct 3D™
   b - Glide™
   c - Renderware™

2 - Jusqu'à combien d'images par seconde tourne le jeu POD, avec la Maxi Gamer 3D fx ?
   a - 40
   b - 60
   c - 50

3 - Quelle est la vitesse des 4 Mo de mémoire présents sur la Maxi Gamer 3D fx ?
   a - 40 ns
   b - 45 ns
   c - 50 ns

QUESTION SUBSIDIAIRE : Imaginez un slogan vantant la carte Maxi Gamer 3D fx.



LES LOTS

1er prix : la carte Maxi Gamer 3D fx + le jeu POD + 1 T-Shirt Maxi Gamer 3D fx

2e au 6e prix : la carte Maxi Gamer 3D fx + le jeu POD

7e au 55e prix : 1 T-Shirt Maxi Gamer 3D fx



BULLETIN REPONSE

À remplir et à renvoyer avant le 22 août 1997 à
PC Soluces/ Concours Maxi Gamer 3D fx,
92-98 Bd Victor Hugo 92115 CLICHY Cedex.
Remplir le bulletin de participation en lettres capitales SVP.

Nom : ....
Prénom : ....
Age : ....
Adresse : ....
....
....
C.P. : ....
Ville : ....
Modèle d'ordinateur : ....

(entourer la lettre correspondant à la bonne réponse)

Réponse 1 : a b c
Réponse 2 : a b c
Réponse 3 : a b c

Réponse question subsidiaire : ....
....
....

LE RÈGLEMENT

1) Guillemot International et PC Soluces organisent un concours qui sera clos le 22 août 1997 à minuit.
2) Tout le monde peut y participer, sauf les membres de Guillemot International et de PC Soluces.
3) La participation implique l'envoi d'un bulletin de participation original. Les bulletins raturés, incomplets ou illisibles ne seront pas pris en compte. Les bulletins de participation ainsi que le règlement du concours sont disponibles gratuitement sur simple demande à l'adresse du magazine.
4) Les gagnants seront personnellement avisés, et les lots seront envoyés avant le 15 septembre 1997.
5) Les bulletins de participation seront soumis à l'appréciation d'un jury qui opérera un classement pour l'attribution des lots.

Red Ram

EN RÉSUMÉ

Leonard et Bubba sont deux paysans américains, tendance "Sud profond". Ils sont heureux : leur truie vient de gagner un concours local, et c'est donc avec une certaine fierté qu'ils arpentent les rues de Hickston. Mais un soir, la truie se fait enlever par des extraterrestres qui en profitent pour cloner les habitants de la région, afin d'en faire des armées redoutables. Il n'en faut pas plus pour énerver Léonard (Bubba est un peu trop léger mentalement pour avoir le moindre esprit d'initiative). Il décide donc d'aller récupérer sa truie et pour cela, il parcourra la région afin de traquer les innombrables ennemis qui peuvent se présenter sous la forme de moucherons, de paysans ou d'extraterrestres surarmés... Le jeu est composé de 15 niveaux, ce qui peut paraître un peu court, mais il n'en est rien. Ces niveaux sont immenses, très difficiles et très variés. En effet, vous vous baladerez dans des lieux aussi variés qu'un Drive-in, une scierie, des fermes, des égouts, un cimetière, des mines, une casse de voitures, j'en passe et des meilleurs.
Graphiquement, le jeu est exceptionnel, et certaines des textures font tout simplement penser à de la photo. Redneck Rampage est sans doute le plus beau Doom-like du monde.

WELCOME to HICKSTON

neck
page

Vous avez entre les mains le guide ultime : celui de Redneck Rampage. Et c'est pas du lisier ! Chaque passage secret a été trouvé avec le cheminement le plus rapide pour arriver à la fin du niveau. Redneck Rampage est sans aucun doute le doom-like le plus difficile du monde. Aussi bien au niveau des passages secrets tordus que par cette persévérance acharnée qu'ont les paysans du cru à vous tirer dessus. Cette soluce vaut donc de l'or.

Mort aux poules !

Conseils de jeu

Au cours de cette solution, nous ferons constamment référence à des endroits auxquels vous devrez vous rendre et qui sont repérés grâce à des pastilles sur la carte du niveau concerné (exemple : aller au 1 signifie que vous devez vous déplacer à l'endroit repéré '1' sur la carte.).

Les cheat codes

Voici quelques codes indispensables si vous êtes en manque... Attention, ceux-ci sont prévus pour des claviers américains. Vous trouverez entre parenthèses l'équivalent français quand c'est nécessaire. Il suffit de les taper à n'importe quel moment.

RDELVIS : si vous êtes en manque d'énergie.

RDGUNS : si vous êtes en manque de munitions ou d'armes.

RDSHOWMAP (RDSHOZ,QP) : si vous êtes en manque de carte complète.

RDALL (RDQLL) : si vous êtes en manque de tout.

RDCLIP : si vous êtes en manque d'immatérialité.

RDRAFAEL (RDRQFQEL) : si vous êtes en manque de ne pas voir le message "For your grandpa!".

RDUNLOCK : si vous êtes en manque d'ouverture de porte.

éditeur
INTERPLAY

configuration
Pentium 60, 8 Mo, CD 4X

textes et voix
ANGLAIS

sortie
AVRIL 97

Monde 1 / Outskirts
Niveau 1 : Taylor Town

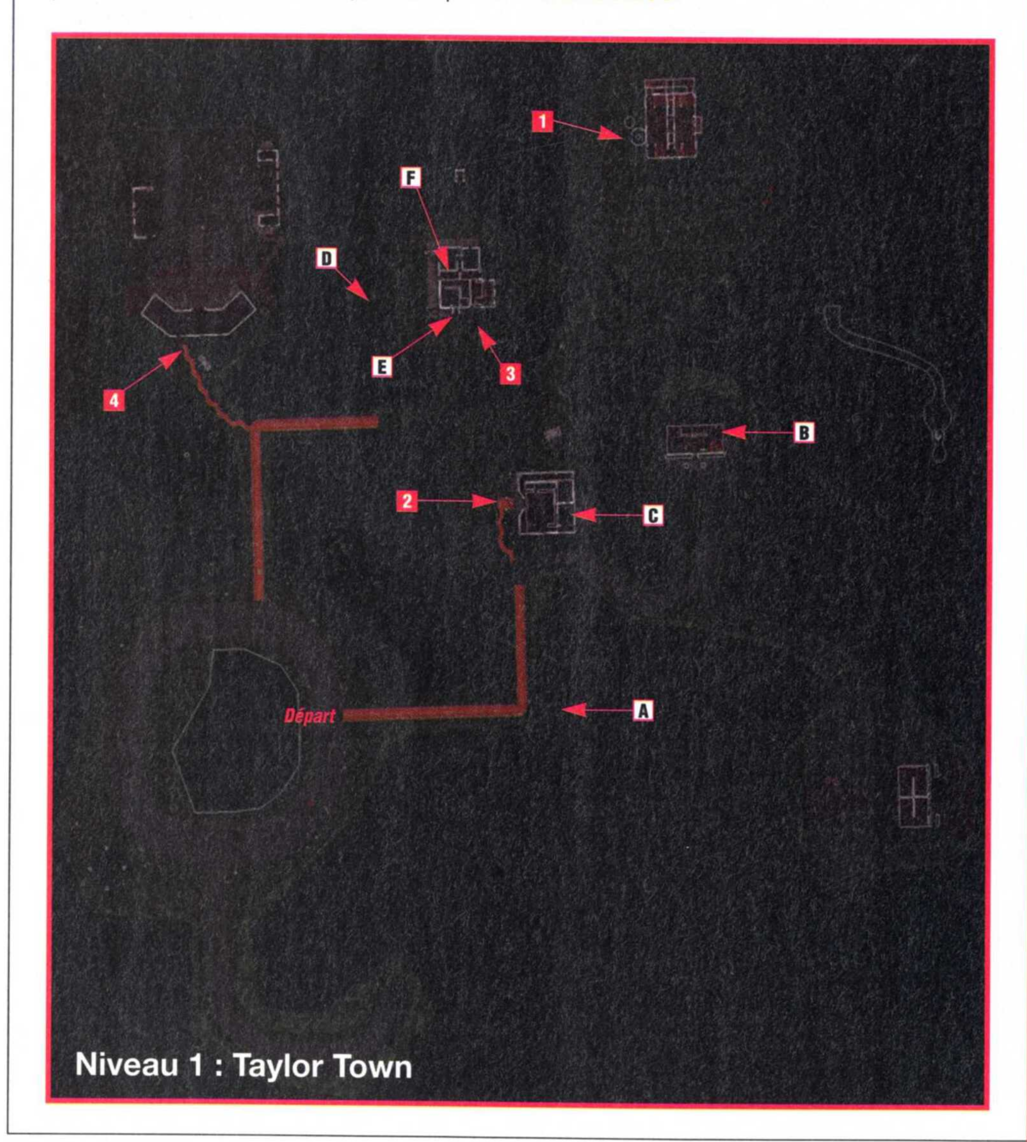
Le cheminement

Allez au **1**. Ramassez les bâtons de dynamite qui se trouvent près des silos et envoyez-en un dans la cible ornant l'un d'entre eux. N'oubliez pas de prendre un peu de recul !... Entrez dans le silo et sautez dans la salle suivante. Tuez les deux paysans et allez vers la gauche. Montez les escaliers. Vous vous retrouverez dans une salle où l'on entrepose du foin. À défaut de cette nourriture, faites bouffer du plomb aux pécores présents dans cette salle. Sautez de ballot en ballot pour prendre une clé, comme sur la photo.

Pour sortir de cette ferme (vous ne pouvez pas sortir par le silo), allez dans le couloir suivant où vous pourrez gravir une échelle. Passez les barreaux, grâce à la touche Q, et sautez du toit. Allez au **2**. Entrez dans cette baraque pour dessouder tous les Rednecks. Allez dans le couloir qui se trouve derrière le comptoir ; vous pouvez y ouvrir la porte. La salle suivante renferme une clé. Sortez de cet endroit et allez au **3**. Vous pouvez entrer par l'entrée principale mais c'est ailleurs que je veux vous emmener. Faites le tour de la bicoque. Vous remarquerez un escalier s'enfonçant dans la terre. Descendez-le et ouvrez la porte. Vous trouverez aussi une clé, bien utile pour la suite des événements ; et hop, ajoutez-la à votre porte-clés. Direction, le point **4**. Ouvrez la porte puis la barrière. Dirigez-vous vers le hangar de droite ; arrivé en haut de la passerelle de bois, allez vers la gauche et continuez le passage. Vous rencontrerez bientôt Bubba. Assommez-le avec votre pied de biche (ne le tuez pas ! C'est votre frère, quand même - de plus, vous seriez irrémédiablement bloqué).



Sautez successivement sur ces ballots pour atteindre la clé.



LES PASSAGES SECRETS : 6



A : derrière cette haie, un passage secret contient un fusil et une boutanche de bourbon.



B : sautez sur le rebord de la décharge puis sur le couvercle levé et enfin sur le toit.



C : après avoir trouvé la clé, poussez donc l'armoire (par le côté) pour accéder à une nouvelle pièce.



D : derrière ces buissons, il y a un autre passage.



E : avancez dans la cheminée et rapidement (sinon vous deviendrez vous aussi un "Redass") faites plusieurs bonds successifs.



F : après avoir ramassé la clé, actionnez l'étagère juste à gauche du portemanteau. Et voilà...

LE PETIT "PLUS" :

On peut descendre dans le puits. Une voie d'eau communique avec les toilettes, près du point 3. Évidemment, il faut aller vite pour ne pas mourir noyé. Ça doit être ça, la pire des morts dans Redneck : mourir noyé, dans de l'eau !

Monde 1 / Outskirts
Niveau 2 : Lumberland

Le cheminement

Vous trouverez ici, au point **1**, un bouton sur lequel il faut appuyer pour ouvrir une grille en **2**. Pénétrez dans le tuyau et... montez. Vous pouvez descendre très longuement mais ce sera pour vous noyer et ne rien trouver. Suivez ensuite les conduits des égouts pour entrer dans le "vif du niveau". À un moment, vous devrez actionner un bouton pour ouvrir une nouvelle grille mais jusqu'au point 3, c'est plutôt linéaire. Au point **3**, justement, vous êtes dans une grande cour. Vous avez accès à des escaliers montant vers une porte. Ouvrez-la et avancez tranquillement dans le couloir. Nous appellerons cet endroit le hall principal. Il est la plaque tournante des différents endroits que vous allez visiter par la suite. Visitez toutes les pièces du hall. Au bout, tournez à gauche mais au lieu de sortir par la double porte battante, prenez à droite et allez vers les caves, au point **4**. En bas, prenez à droite. À un moment, sur la gauche, vous verrez une porte fermée. Bon, continuez. La prochaine ouverture à droite vous intéresse, mais vous y êtes attendu... Une fois débarrassé du fermier, appuyez sur l'interrupteur. Revenez à la porte fermée qui, comme par enchantement, s'est ouverte. Entrez dans la pièce, montez sur le bidon le plus proche de la chaudière et sautez sur cette machine. Vous pourrez prendre une clé. Revenez dans le hall principal. L'une des pièces contient une porte (**5**), que vous pouvez désormais ouvrir. Vous êtes dans la scierie. Attention, les ennemis sont là et bien là ! Avancez vers la rangée de planches à gauche de la scie électrique. Avec votre pistolet, tirez dans le bouton rouge que vous pouvez voir, vers la droite. Une fois que vous l'aurez atteint (vous entendrez le bruit de la scie qui s'arrête et vous pourrez peut-être la voir s'enfoncer), précipitez-vous pour sauter sur l'établi, à l'endroit où se trouvait la roue scieuse. Allez vers le point **6** et sautez sur les planches. Sautez sur celles-ci pour vous retrouver au point **7**. Attention : tirez dans la bouche d'aération et suivez le conduit. Bousillez la deuxième bouche et descendez dans la pièce. Sur le bureau, vous trouverez deux clés. Prenez-les et sortez par la porte. Allez au point **8** et ouvrez le volet en acier grâce au bouton. À droite de la grille de sortie, il y a un panneau sur lequel vous pouvez utiliser la dernière clé collectée. Suivez les rails vers la gauche et, avant la vache, montez les escaliers. Allez tout droit, entrez dans la salle et balancez de la dynamite contre le mur de gauche (ne vous inquiétez pas, il y en a dans cette salle si vous n'en avez plus). Vous arrivez alors au point **9**. À droite, une porte fermée ; en face, un promontoire (vous y accédez par un escalier) qui vous servira de tremplin pour sauter à l'endroit où l'on peut voir un bouton. Le saut est assez difficile, et demande de s'y reprendre au moins à dix fois. Il faut vraiment courir et sauter au dernier moment. Après avoir appuyé sur le bouton, la porte s'ouvrira. Allez ensuite simplement au point **10**, ouvrez la porte et, dans la salle suivante, sautez par la fenêtre pour vous retrouver dans les bras de Bubba.



Niveau 2 : Lumberland

LES PASSAGES SECRETS : 2



A : dans le hall principal, allez dans la première salle sur votre droite. Derrière le bureau, il y a un bouton ; appuyez dessus et allez dans la salle suivante, celle du frigo. Si vous l'avez déjà visitée, vous constaterez que celui-ci a bougé, révélant un passage secret.



B : descendez à la cave mais allez vers la gauche. Vous arriverez bientôt dans un couloir avec des renfoncements étranges. Dans ceux-ci, il y a des boutons. Voici la marche à suivre : mettez-vous au centre du premier renfoncement, tournez-vous à gauche et appuyez sur le bouton. Remettez-vous dans le sens de la marche, et avancez de quelques mètres. Tournez-vous à droite et appuyez sur le bouton : un passage s'ouvre alors derrière vous.

LE PETIT "PLUS" :

Dans la scierie, vous vous apercevrez sans doute qu'un chariot élévateur circule. Il est possible de circuler dessus sans se faire écraser. Mais bon, ça va plutôt vite et pour buter les ennemis, ce n'est pas vraiment ça.

Monde 1 / Outskirts

Niveau 3 : Junkyard

Le cheminement

Vous n'êtes pas censé aller au point **1**. Donc, après avoir traversé la rivière, allez dans la niche du chien, au point **2**. Appuyez sur la barre espace pour faire descendre la plate-forme. Engagez-vous dans le conduit pour aller chercher la clé. Remontez et allez à la porte centrale, au point **3**. Il vous faudra visiter un peu les lieux, en tuant çà et là quelques streums. Familiarisez-vous avec l'endroit, surtout si vous voulez visiter tous les passages secrets. Allez au point **4** et placez-vous face au panneau jaune triangulaire de danger d'électrocution. En dessous, il y a un bouton. La grille redescendra très vite, alors procédez comme suit : collez-vous à la grille et avec votre pistolet, tirez dans le bouton. À ce moment, foncez à droite, vous ne perdrez ainsi aucun dixième de seconde, et vous pourrez alors récupérer une nouvelle clé. Pour sortir, procédez de la même manière que pour rentrer. Il ne vous reste plus qu'à aller jusqu'au point **5** pour ouvrir la grille et entrer dans la cour. Au point **6**, sautez de caisse en caisse afin d'atteindre la grue. Dans l'habitacle, vous trouverez une nouvelle clé vous permettant d'accéder au point **7**.

2 H F I G D E 3 C J 1 K 4 B 5 6 7 A

Départ

Niveau 3 : Junkyard

LES PASSAGES SECRETS : 11



A : premier secret, fado, fado... C'est derrière la haie.



B : deuze, fado-facile. Pareil, c'est derrière la haie.



C : c'est lassant, ça, sans cesse (vous avez vu cette allitération ? Je n'en reviens pas moi-même !...). Oui, toujours derrière la haie.



D : à partir de la porte d'entrée, dirigez-vous à gauche et allez à l'endroit de la pastille. Rampez et vous aurez accès à un passage secret. Facile aussi. Après, ça se corse...



E : comme pour le niveau précédent, rampez pour accéder à cet endroit, puis tournez-vous à gauche : vous pourrez sauter sur un petit tas de ferraille. Avancez encore un peu et tournez-vous de nouveau à gauche. Rampez encore pour accéder à une pente qui vous mènera au-dessus d'un tas de bagnoles.



F : à cet endroit, si vous rampez, vous accéderez à une descente, sous des bagnoles. Vous vous retrouverez dans une petite mare au fond de laquelle vous trouverez quelques aliments. Remontez à la surface et suivez le couloir au bout duquel un bouton vous permettra d'ouvrir la porte.



G : à cet endroit, vous trouverez une bagnole rouge. À partir de là, vous aurez accès à pas mal de passages secrets. Commencez par vous placer derrière la voiture (repérez l'avant de l'arrière !), tournez à gauche et avancez. Première à droite, et vous arrivez devant un mur. Entre vous et le mur, il y a un passage s'enfonçant dans le sol. Allez-y, puis revenez.



H : faites comme pour aller au «G» mais au lieu de descendre dans le souterrain, avancez vers le mur et tournez à droite. Avancez jusqu'au fond du jardin.

LE PETIT "PLUS" :

Il est possible d'entrer dans le camion.



I : allez à la voiture rouge. Vous voyez une espèce de pente, à peu près à l'arrière-droit de la voiture ; gravissez-la. On accède aux passages secrets I et J à partir de là. Montez sur la pile de voitures, en haut de cette pente. Dirigez-vous ensuite vers la gauche, pendant quelques mètres, et rampez pour passer sous une voiture. Il y a un passage à droite, prenez-le. Vous avez alors une vue d'ensemble de la casse. Tournez-vous à gauche et faites un saut pour atteindre une autre pile de voitures. Le passage secret est là où l'on trouve les cartouches de fusil.



J : comme pour le secret I, sautez sur la pente puis sur la pile de voitures juste au-dessus, mais allez vers la droite. En faisant un bond magistral au bout du passage que vous empruntez, vous vous retrouverez de l'autre côté de la casse. Sautez de voiture en voiture, toujours plus haut de façon à vous retrouver en face du mur d'enceinte, sur lequel vous sauterez également. Ce n'est pas toujours évident, faites donc une sauvegarde. Dirigez-vous vers la pastille et, à la première «tour», appuyez sur la barre espace. Avancez dans ce couloir...



K : à l'endroit où se trouve la pastille, sautez sur les caisses et repérez le faux pan de mur, comme sur la photo. Sautez sur la petite pente. Il vous reste à activer le mur pour trouver le dernier passage.



Monde 1 / Outskirts
Niveau 4 : Drive-In

Le cheminement

Allez chercher la clé dans cette bicoque insalubre, au point **1**. Elle se trouve sur la commode, dans la porch... euh, dans la chambre. Vous pourrez ainsi ouvrir la porte d'entrée du bowling, en **2**. À l'intérieur de ce bâtiment, allez vers la droite et sautez par-dessus les deux comptoirs ; vous serez alors dans la cuisine. Prenez la clé. Le Drive-in, au point **3**, vous ouvrira ses portes. Bubbba est sur le toit de la cabine de projection. Pour le moment, allez derrière l'écran. Poussez la grande caisse vers la benne à ordures. Lorsqu'elles seront assez proches l'une de l'autre, sautez sur la benne puis sur la caisse ; vous serez alors assez bien placé pour atteindre l'écran. Contournez-le par la droite et, à l'angle, sautez. Vous pourrez alors sauter DANS l'écran. Une fois en bas, récupérez la clé et allez en face pour gravir l'échelle. Allez ensuite dans le bâtiment de projection, et avancez jusqu'au projecteur. Placez-vous derrière lui. À votre gauche, une fenêtre. Sortez par celle-ci, sans précipitation, pour marcher sur le muret. Vous pourrez ainsi atteindre le toit du bâtiment, et retrouver ce pécore de Bubba.



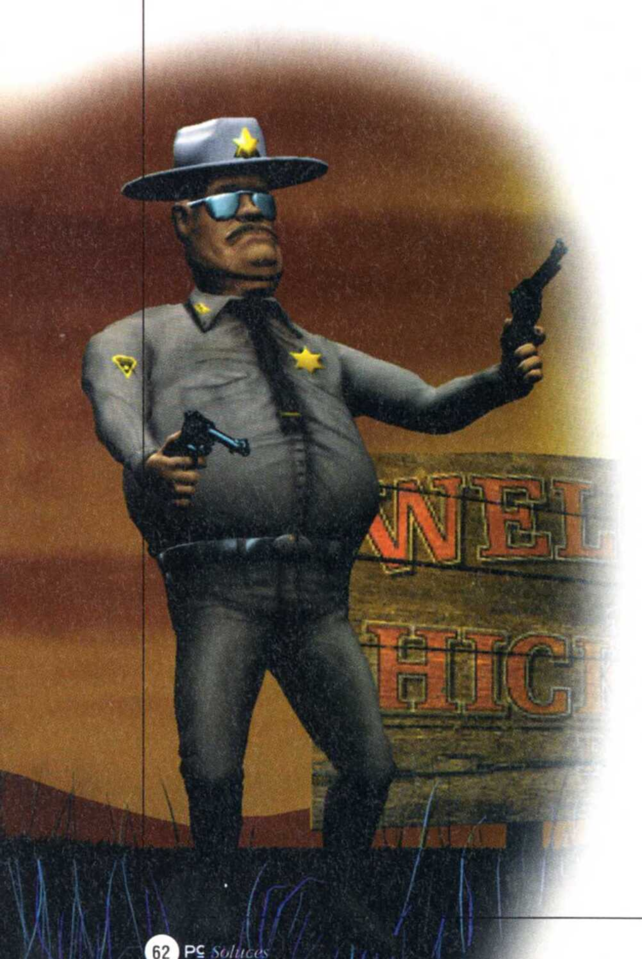
LES PASSAGES SECRETS : 1

A : vous avez sans doute remarqué cet endroit qui n'est pas sans rappeler les navets américains de série B des années 60... Quelle ambiance ! Passons, je trouve cet endroit génial. Et la tornade, vous l'avez vue, la tornade ? Elle vous permet de sauter sur le toit de ce petit hangar, c'est là qu'est le passage secret.

LE PETIT "PLUS" :

Dans le bowling, on peut vraiment jouer ; il suffit de ramasser des boules et de les lancer comme on lancerait un bâton de dynamite. Un peu comme dans Duke avec le billard, mais en un peu plus jouable quand même.

Niveau 4 : Drive-In



Monde 1 / Outskirts
Niveau 5 : Dairyair farms

Le cheminement

Au point **1**, sautez par-dessus la petite clôture, et rendez-vous à la ferme des trois silos. Après avoir fait un magnifique saut, méfiez-vous quand même du clebs ; c'est nerveux, les Pitbulls... Allez derrière la ferme, vers les silos exactement. Sur le mur, vous trouverez un bouton sur lequel il faut appuyer. Cela ouvrira le volet métallique. Entrez, vous trouverez une clé. Prenez-la et appuyez sur le bouton pour ouvrir une deuxième porte. Au point **3**, vous pourrez ouvrir la porte (sautez à nouveau la barrière pour reprendre ce chemin). Au point **4**, sautez sur la barrière qui sépare les deux bâtiments puis sur les ballots de paille ; vous pourrez ainsi plonger à travers la fenêtre ouverte pour récupérer une autre clé. Sortez par le même chemin et allez au point suivant (contournez les étables). Entrez dans le bâtiment et regardez à droite : un grillage... Ouvrez-le et actionnez le bouton. Sortez et dirigez-vous vers le silo le plus éloigné du bâtiment : un passage s'est ouvert. Entrez dedans et grimpez à l'échelle. Avancez, vous récupérerez une clé. Allez ensuite au point **6**, ouvrez la grille et entrez dans les égouts.

LES PASSAGES SECRETS : 6



A : ouvrez la porte de la grange (le bâtiment où l'on trouve une voiture) et montez à l'échelle. En haut, longez le rebord et faites le funambule sur le fil qui tient l'ampoule ; de l'autre côté, sortez par une des fenêtres sur le toit, courez et sautez sur les ballots de paille sur lesquels se trouvent des munitions. Cela vous a paru difficile ? Accrochez-vous, car c'est le plus simple des passages secrets de ce niveau !...



B : pour accéder à ce passage secret (ainsi qu'au suivant, d'ailleurs), il vous faut un cochon. Vous n'en trouverez pas à cet endroit mais si vous retournez un peu sur vos pas, vous pourrez balancer quelques coups de barre à mine sur l'un d'entre eux, à l'auge. Il vous suivra pendant quelques temps à l'endroit où vous désirez aller. Amenez-le devant le bâtiment en ferraille, sautez sur le cochon puis sur le toit de ce bâtiment. Vous aurez alors accès à une fenêtre et aussi à un passage secret.



C : sans doute le passage secret le plus décevant car... il n'y a rien. Quand vous êtes au passage secret B, ne sautez pas tout de suite en bas. Revenez sur le toit métallique et allez sur le rebord mural. Longez-le et sautez sur le toit du bâtiment principal. Avancez et trouvez... rien !



D : amenez un cochon devant le ballot de paille le plus bas, sautez dessus et sur celui d'à côté.



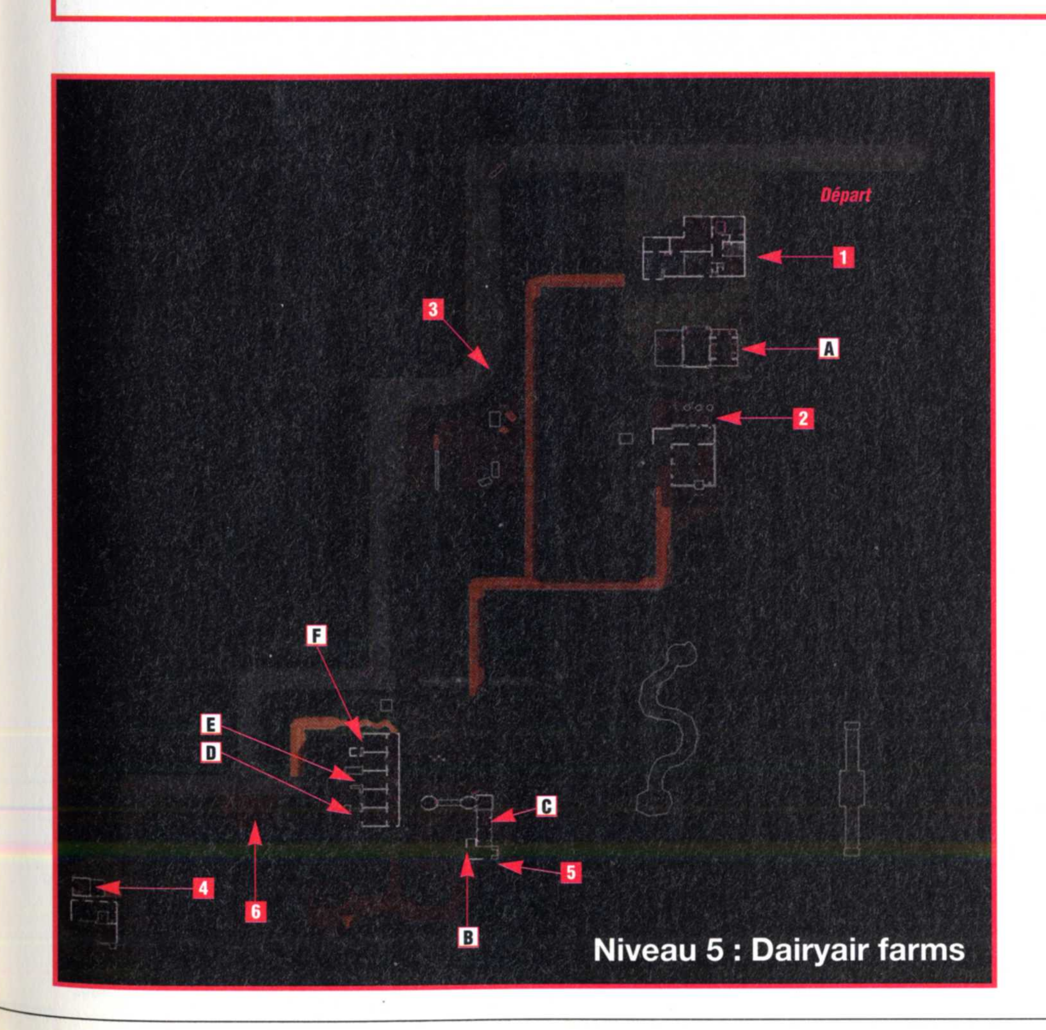
E : la pile de ballots de paille suivante est elle aussi un passage secret. Sautez dessus à l'aide d'un cochon.



F : le passage secret suivant, c'est pareil. À cette exception près que le ballot sur lequel vous devez sauter est contigu au mur. Amenez votre cochon à cet endroit.

LE PETIT "PLUS" :

Dans le jardin où l'on trouve les deux bâtiments en ferraille (au nord du point 5), il y a un puits. Plongez-y pour trouver pas mal d'objets intéressants.





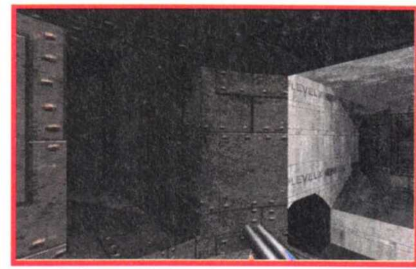
Monde 1 / Outskirts
Niveau 6 : Sewers

Le cheminement

Au début, vous vous retrouvez dans la flotte. Descendez la pente et allez à gauche. Vous ferez une petite chute. Avancez dans le couloir jusqu'au point **1**. Vous verrez quatre petites piscines dans lesquelles vous pourrez descendre. En bas, vous verrez quatre couloirs au bout desquels on trouve des boutons, aux points **2**. Allez appuyer dessus pour ouvrir la colonne centrale. Remontez à la surface, allez dans le conduit que vous venez d'ouvrir et descendez. En bas, il y a un couloir : empruntez-le et au bout, remontez à la surface. Pour la suite, il faut que vous vous retrouviez au point **3**, en évitant la grille ; il faut donc que vous fassiez un grand détour. Allez, en route, elle est longue justement... Je ne crois pas que l'on puisse ouvrir cette satanée grille. Une fois arrivé, montez sur les différentes fondations métalliques de façon à atteindre l'échelle. À gauche, appuyez sur le bouton mural pour ouvrir la porte métallique. Dans la salle **4**, vous remarquerez rapidement des échelles. L'une d'entre elles vous permet d'accéder à un bouton ouvrant une porte. En suivant ce passage, vous reviendrez vers le début du niveau, pas beaucoup d'intérêt, donc... Empruntez l'échelle et dirigez-vous vers la gauche. À partir de là, vous accéderez à une nouvelle salle. Suivez le cours d'eau. Vous devriez rapidement voir un bouton, sur votre droite. Devant vous, le vide... avec de l'eau en dessous, quand même. Sautez. Faites le tour du propriétaire. Vous devriez rapidement trouver, au fond, le point **5**. Il s'agit d'un petit couloir dans lequel se trouve un bouton. Appuyez dessus, le niveau de l'eau va monter. Revenez à la surface. Vous pouvez maintenant accéder au point **6**. Faites face à la piscine et levez la tête. Oui, voici un bouton. Tirez dedans et revenez sur le bord extérieur du bassin. Vous avez peut-être remarqué, dans une salle que vous avez déjà traversée, un diagramme extrêmement intéressant. En substance, on y voit que C et D doivent être activés. Faites le tour de la bordure. Au-dessus de vous, des panneaux vous indiquent la zone dans laquelle vous vous trouvez. Eh bien, il faut tout simplement appuyer sur les boutons des portes C et D. Plonger dans le puits au point **7** vous fait passer au niveau suivant.

Niveau 6 : Sewers

LES PASSAGES SECRETS : 4



A : après être sorti de la salle 4, vous pénétrez dans une armature métallique. Tournez-vous vers la gauche et actionnez le mur, il s'ouvre. Entrez alors dans le couloir et allez chercher quelques objets intéressants.



B : à cet endroit, des chaînes. Vous pouvez vous y accrocher pour monter sur le passage, un peu plus haut. À gauche, une pente : passez-la pour aller chercher pas mal de dynamite.



C : pour arriver là, il faut emprunter le passage B. Au bout, vous avez vu une planche de bois. Poussez-la et explorez le nouveau couloir.



D : pour arriver à cet endroit, il faut repartir du début et s'engager dans le tunnel de droite. On peut revenir aux environs du début du niveau par la salle 4. À la pastille D, vous pouvez ouvrir le mur. Engouffrez-vous dans le couloir, et hop !

LE PETIT "PLUS" :

Si vous avez atteint le passage secret D, vous vous êtes peut-être rendu compte qu'un énorme tuyau traverse la piscine. Allez dessous et rentrez par la brèche. Vous trouverez pas mal de matos.

Monde 1 / Outskirts

Niveau 7 : Smeltin' Plant

Le cheminement

Sautez par-dessus la cascade et avancez. Vous vous retrouverez face à une porte et une échelle. Montez et ouvrez la porte suivante. Vous arriverez alors à un carrefour très important du niveau, au point **1**. Pour le moment, une petite porte est fermée et une autre, à deux battants, peut s'ouvrir. Allez-y. Vous êtes dans une cour, explorez-la un peu. Depuis cet endroit, vous aurez accès à deux portes ouvertes, une porte fermée et une piscine. Allez à la porte située au point **2** et avancez. À un moment, vous serez devant un choix crucial : j'vais à droite ou à gauche ? Bon, je vous aide, allez à droite. Au bout du passage, prenez l'ascenseur. Vous arriverez dans une salle pleine de caisses. Montez dessus et dans l'un des coins de la pièce, tirez dans la fissure, avec de la dynamite (vous en trouverez derrière la porte de la pièce où vous vous trouvez). Cela vous donnera accès à une nouvelle pièce, et à une nouvelle porte ; derrière elle, il y a deux caisses. À la dynamite, tirez dans celle du bas pour avoir accès à une petite pièce où vous trouverez votre première clé. Revenez dans le couloir, oui, c'est ça, celui d'après la pastille 2, mais cette fois, allez à gauche. La clé vous permettra d'ouvrir la porte du fond et surtout l'étagère de la pièce située juste avant la porte. Derrière, il y a un bouton, appuyez dessus. Franchissez la porte. Vous vous retrouverez dans la pièce 1. La première fois que vous êtes arrivé dans cet endroit, c'était par la porte de l'énorme colonne centrale. N'avez-vous pas oublié quelque chose ? Retournez-y, pour voir. Bon sang, mais c'est bien sûr ! Cette fameuse porte, à droite de l'échelle, est désormais accessible. Allez donc actionner l'interrupteur de cet endroit puis remontez au 1. Sortez dans la cour mais cette fois, allez dans la piscine, tout au fond, au point **3**. Vous pouvez nager tout le long de la rivière, et serez bientôt dans un cul-de-sac. Plongez et continuez votre chemin sous l'eau. Dès que vous le pourrez, refaites surface. Là, vous pourrez faire un bon plein de munitions et surtout récupérer une clé qui gît très précisément au point **4**. On peut passer 15.000 fois à côté sans la voir ! Tout cela ne vaut pas les bonnes vieilles cartes jaunes, rouges ou bleues, croyez-moi... Revenez dans la cour grâce à un élégant petit saut. Au point **5**, vous pouvez maintenant ouvrir la porte. Allez au point **6**, mais ne descendez pas les escaliers tout de suite. Contournez le bâtiment et montez d'autres escaliers. En haut, ouvrez la porte. Gravissez les marches, avancez, tournez à gauche, passez les différentes salles. Ouvrez la première porte que vous trouverez sur la droite et avancez. Utilisez l'échelle à droite, allez vers la gauche puis encore à gauche, afin d'éviter les caisses. Avancez tout droit (vous devez passer sous une arche de caisses). En vous aidant de votre carte, le but est de vous rapprocher de la salle 1 (c'est justement là que je vous amène). À gauche, au fond de la salle, il y a une porte en contrebas d'une pente. Passez-la et vous vous retrouverez dans la salle 1. Allez vers la gauche en marchant sur le rebord. Le passage sera interrompu mais, en face de vous, il y a une clé que vous pourrez atteindre en effectuant un saut. Profitez-en pour récupérer tout ce qui se trouve en hauteur dans cette salle. Puis revenez au point **6**. Les clés ne vous poseront plus de problèmes, mais il restera d'autres portes fermées. Cette fois, descendez les escaliers et ouvrez la porte. Contentez-vous ensuite d'aller au point **7**, en évitant un maximum d'ennemis. Maintenant, va falloir réfléchir. Ouvrez les deux tuyaux dont les panneaux sont fermés. Appuyez sur les deux boutons et sautez dans le tuyau de gauche. Au fond, avancez légèrement dans le mince couloir et remontez. Vous accéderez à deux couloirs perpendiculaires. Au fond de l'un d'eux, allez activer la poignée. Revenez aux tuyaux, appuyez sur les deux boutons et allez cette fois dans le conduit de droite. Vous pouvez accéder au conduit central. Pour monter, agrippez-vous à la chaîne et hissez-vous jusqu'à la porte. Ouvrez-la et actionnez l'interrupteur. Revenez dans le tuyau central, puis dans celui de droite par le chemin que vous connaissez bien maintenant. La porte à droite du tuyau de droite est désormais ouverte. Vous êtes devant trois gigantesques cuves de m...e. Sautez sur le rebord de l'une d'elles puis sur le quai opposé. Dirigez-vous vers le couloir et actionnez la poignée. Maintenant, sautez dans la cuve du milieu. Vous arriverez en face d'un couloir vertical. Allez vite en haut. Appuyez sur le bouton puis redescendez tout en bas (si vous avez un tuba ; sinon, allez reprendre votre respiration au-dessus de la cuve). Avancez dans le couloir, très vite également. Vous devrez encore monter et là, reprendre votre souffle. Il ne vous restera plus qu'à sauter dans le trou suivant... pour arriver dans la salle du Boss final, au point **9**. Attention, il y a un gros trou dans la salle. Exploser le Boss à l'arbalète à dynamite est un bon moyen de s'en débarrasser.

Départ
4
1
2
E
5
D
3
9
A
C
6
8
7
B
Niveau 7 : Smeltin' Plant

LES PASSAGES SECRETS : 5



A : à cet endroit, grimpez à la chaîne pour trouver un couloir dans lequel on ramasse quelques objets.



B : accéder à ce passage est un vrai casse-tête ! Au point 6, montez les escaliers, comme pour aller chercher la troisième clé, mais arrêtez-vous à la première salle, celle avec deux fenêtres. Pour accéder à ce passage, il faut sauter par la fenêtre de droite sur le toit de l'entrepôt Hickston. C'est assez difficile, donc sauvegardez avant. Une fois sur le toit, avancez et laissez-vous tomber dans le trou. Avancez dans le couloir, vous vous retrouverez à peu près au point 6. Appuyez sur le bouton pour ouvrir la fenêtre.



C : lorsque vous êtes en route pour récupérer la clé 3, vous devez passer sur une échelle à droite pour éviter des caisses. Vous vous retrouvez alors dans un couloir aux murs de briques. Dans celui-ci, une caisse. En regardant bien, au-dessus de cette caisse, il existe une petite faille. Envoyez de la dynamite dessus. Attention au boum retentissant, quand même. Un trou s'est formé. Pénétrez-y et récupérez tout.



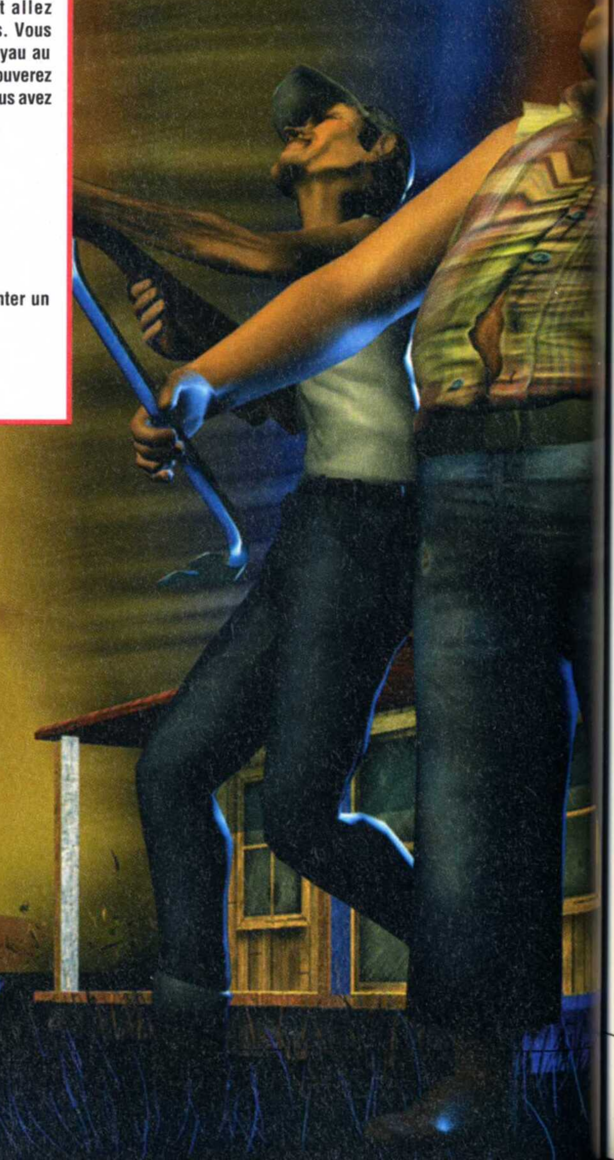
D : toujours dans le même secteur, ce passage est aussi assez difficile à atteindre. Pour une meilleure compréhension, matez la photo. Le passage est dans la caisse brisée de droite ; malheureusement, elle est bien trop haute pour être atteinte. Cependant, la caisse qui se trouve juste à gauche est mobile. Amenez-la à l'endroit où je me trouve actuellement, c'est-à-dire devant la fenêtre. Laissez juste un mince espace de 6 planches -regardez le sol- pour que le saut décrit juste après soit plus simple. Vous serez dans l'alignement parfait pour sauter.



E : dans la salle après l'arche de caisses -toujours à peu près dans le même coin, donc-, vous trouverez une petite salle, elle aussi remplie de ces encombrants "emballages". L'une de ces caisses se pousse et révèle un tuyau cassé. Entrez dedans et allez jusqu'au fond pour trouver pas mal d'objets. Vous sortirez par une deuxième brèche dans le tuyau au niveau de la surface de l'eau. Vous vous retrouverez alors dans la rivière conduisant à la cour où vous avez trouvé la deuxième clé.

LE PETIT "PLUS" :

Se baigner dans une piscine de m…e et affronter un Boss, qu'est-ce qu'il vous faut de plus ?!



Monde 2 / Downtown

Niveau 1 : Downtown Hickston

Le cheminement

Avant toute chose, sachez que vous rencontrerez deux ennemis particulièrement féroces. L'un au début, devant un entrepôt ; non seulement il faut le tuer mais après, il faut le faire exploser à coups de dynamite. Après cela, on récupère son bras, et on a une nouvelle arme. L'autre est dans la banque, à la fin, et c'est une nénette très en forme. Sa poitrine projette des balles à une cadence assez impressionnante. Ça aussi, ça vous fera une nouvelle arme...

Commencez par aller à la bibliothèque, au point **1**. Montez les escaliers et sautez sur l'armoire où vous distinguez une bouteille et de la bouffe. Cassez les fenêtres et sautez sur les escaliers se trouvant en face. Allez sur le toit puis dirigez-vous vers la droite. Vous devriez voir un bâtiment dont la fenêtre est ouverte. Sautez dedans de manière à atterrir au point **2**. Faites le ménage dans le bâtiment. Descendez au R.D.C. En bas des escaliers, tournez à gauche, avancez et tournez encore à gauche. La deuxième chambre sur votre gauche contient une clé. Et de une ! Sortez de cette demeure insalubre par la fenêtre grâce à laquelle vous êtes entré. Vous pouvez maintenant accéder à la bicoque du point **3**. En allant à droite, vous trouverez une clé, sur une étagère. Sortez et allez au point **4** ; montez les escaliers, ouvrez la porte. Dans le premier bureau que vous croiserez sur votre gauche, vous trouverez une clé. Prenez-la. Allez maintenant au point **5**, ouvrez la porte et dirigez-vous vers la cour aux cochons. Même si cela vous fait plaisir, ne les butez pas. Il faut en attirer un près de la caisse. Donnez à l'un d'eux un coup de barre à mine et sautez sur la caisse. À partir de là, sautez sur le rebord du muret puis sur le toit. Vous tomberez bien vite sur une grille. Cassez-la et pénétrez dans la bouche d'aération. En suivant le couloir, vous arriverez devant une autre grille, à briser également. Dans la pièce suivante, vous trouverez un bouton sur le bureau. Appuyez dessus. Pour sortir, activez le mécanisme à côté de la grille. À partir de là, vous pouvez aller dans les cellules. Dans la deuxième, il y a une brèche dans le mur. Si vous n'avez plus de dynamite, regardez donc notre encadré «le petit plus» ou allez dans le passage derrière le point **3**. Franchissez la brèche et butez tout le monde. Matez le bureau pour trouver un bouton qui ouvrira le coffre-fort. Allez dans le coffre-fort pour trouver Bubba, et mettez-lui un coup sur le crâne.

Niveau 1 : Downtown Hickston

A B C 1 2 3 4 5 *Départ*

LES PASSAGES SECRETS : 3



A : très simple. Faites exploser la pompe à essence de droite et allez dans l'enceinte clôturée.



B : dans ce troquet, entre le banc et la fenêtre, on peut trouver une mitrailleuse.



C : allez au point 4, traversez le hangar par le rebord et sautez sur le bâtiment d'en face. Le saut est extrêmement difficile car vous vous cognez la tête et vous ne pouvez pas vraiment sauter. Bonne chance !...

LE PETIT "PLUS" :

Vous pouvez visiter la caserne des pompiers, vachement belle avec son superbe camion. Quand j'étais petit, j'en avais un pareil ; mais je ne m'amusais pas encore à exploser la gueule de pécores américains à coups de dynamite ! Pour ressortir de cet endroit, c'est quand même spécial. On ne les voit pas trop, mais il faut s'agripper aux chaînes suspendues devant les fenêtres. Pour les atteindre, on grimpe sur le camion. Dans la caserne, vous trouverez un frigo plein de dynamite.

Monde 2 / Downtown
Niveau 2 : Nut House

Le cheminement

Vous êtes dans un asile et votre équipement a complètement disparu. À travers ce niveau, on sent les coups tordus des concepteurs du jeu. Il est absolument ahurissant de constater qu'il est plus simple de trouver les passages secrets que de finir le niveau. Allez, on vous dit tout... Brisez la bouche d'aération et engouffrez-vous dans le conduit, tout droit. Vous arriverez à une nouvelle grille, à briser également. Avec votre pied de biche, tuez rapidement le Redneck et prenez-lui son arme. Dans la pièce, ouvrez une armoire en l'actionnant ; vous y récupérerez une clé en sautant dedans. Pour vous aider dans cette tâche, sachez que le meuble au centre de la pièce peut bouger. Placez-le en face et sautez dessus, c'est plus simple. Vous pouvez maintenant ouvrir la porte suivante, ramasser un fusil dans la salle et continuer. Vous êtes alors au point **1**, à la sortie de la pièce avec les deux boules électrifiées. Allez à droite ou à gauche, vous vous retrouverez au même endroit et vous aurez buté quelques paysans supplémentaires. Allez tout droit, descendez les escaliers. Tournez à gauche et allez tout au fond du couloir. Descendez et, une fois en bas, dirigez-vous vers la droite. Vous verrez bientôt un passage menant à une pièce dont la moquette est rouge. Avancez tout au bout du couloir pour appuyer sur un bouton. Revenez à l'escalier et remontez-le. Avancez dans le couloir et prenez la première à gauche. Revenez jusqu'aux premiers escaliers ; en face, une porte s'est ouverte. Allez-y. Contournez la statue et allez ouvrir la grille. Allez à droite ou à gauche, peu importe. Vous finirez par croiser un couloir, devant un paillasson rouge. Allez au point **2**. Passez derrière le bureau et accroupissez-vous. Baissez la braguette de... Euh, non, pardon, actionnez le bureau. À ce moment-là, la bibliothèque s'ouvre et vous pouvez accéder à une clé. Incroyable, non ? C'est plus dur qu'un passage secret et pourtant, c'est ainsi que l'on termine le niveau. Bon, allez prendre la clé. Revenez à la statue, puis au couloir vert, puis prenez la première à droite. Pour éviter la grille, passez par le comptoir. Un bouton vous permettra d'ouvrir l'obstacle tout de même. C'est, reconnaissons-le, plus orthodoxe de passer par la porte ! Au fond du couloir, passez par la porte et allez jusqu'au point **3**, sinon c'est la morgue... Actionnez le tiroir qui est déjà un peu ouvert et sautez par-dessus la grille, à droite de l'entrée pour récupérer une clé. Allez au point **4** et ouvrez la porte. Attention, un streum qu'il faut faire exploser pointera le bout de son groin ! Vous pouvez ouvrir les différentes portes de part et d'autre du couloir, afin de récupérer quelques munitions et nourritures. Au bout du couloir, Bubba vous attendra : encore un coup de pied de biche et vous passerez au niveau suivant.



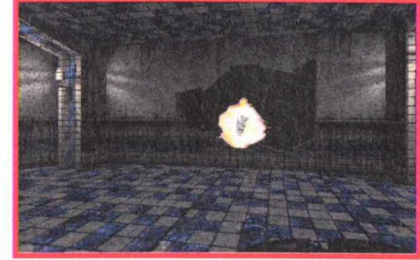
LES PASSAGES SECRETS : 4



A : actionnez ce lit et vous trouverez une niche avec quelques bonnes surprises. Pour ouvrir la porte, allez dans la petite salle contiguë et appuyez sur le bouton.



B : à cet endroit, brisez la bouche d'aération et entrez dans le couloir. Franchissez-le ; au bout, cassez une autre grille. Vous arriverez dans une autre cellule capitonnée avec pas mal de matos.



C : ce passage secret ne présente absolument aucun intérêt, il n'y a rien. En plus, on peut y mourir ! Pour y entrer, envoyez un explosif dans la fissure du mur, à l'endroit où se trouve la pastille.



D : en tirant sur la statue, on la détruit, et en sautant par l'une des fenêtres qui entourent cette cour, on peut atteindre le socle qui se révèle être un passage secret.

LE PETIT "PLUS" :

N'hésitez pas à faire un tour dans ce grand jardin. Vous y trouverez pas mal de munitions et autres réjouissances...

Monde 2 / Downtown

Niveau 3 : J. Cluck's !

Le cheminement

Allez au point **1**. Entrez dans cette baraque assez proprette (pour le moment) et dirigez-vous vers la droite. Au fond du couloir, à gauche, montez les escaliers. Vous arriverez dans un grand bureau sur lequel il faut actionner un bouton. Cela ouvrira un coffre-fort dans lequel on peut prendre une clé. Redescendez et prenez la première à droite. Avancez dans le couloir en partant du point **2**. Vous arriverez dans une salle très longue. Aux environs du **3**, pénétrez dans la machine ; vous tomberez dans l'eau. Plongez (vous vous trouvez alors au point **4**). Dans le couloir souterrain, dirigez-vous vers la droite et allez jusqu'au bout ; remontez à la surface. Appuyez sur le bouton mural, montez les escaliers et sortez en actionnant le bouton placé juste à côté de la porte. Revenez aux alentours du point **3** et grimpez aux barreaux de l'escalier incrusté dans le mur. Avancez. On se perd un peu dans les salles suivantes... Matez bien la carte et allez au point **5**, très précisément, vous y trouverez une autre clé. Ensuite, direction le point **6**, où vous pourrez ouvrir la porte, monter les marches, actionner le bouton bleu et pénétrer dans la machine, sur votre droite. Attention, danger ! Voici l'une des étapes les plus délicates du jeu : il faut traverser la machine sans se faire aplatir. Procédez en deux temps ; vous ne pensiez tout de même pas pouvoir passer si facilement ! Observez bien les concasseurs et leur rythme. Baissez-vous. Toutes les 7 secondes (à vrai dire, je comptais dans ma tête ; les plus speedés d'entre vous compteront onze ou douze, et ceux qui se réveillent trois ou quatre...), toutes les 7 secondes environ disais-je, la voie est libre. C'est-à-dire que les "ratatineurs" de joueurs peuvent vous laisser passer. Sauvegardez. Autre détail : j'ai réussi à passer du côté droit de ce «couloir». Ne faites que quelques mètres. Le reste du couloir est plus long mais les broyeurs de joueurs montent plus haut et plus longtemps. Qu'est-ce qui est plat, rouge et qui pue le lisier ? Ah ? Vous êtes passé ? Bon, je n'ai rien dit. Au point **7**, prenez la clé. Vous pouvez revenir au point **5** en sortant par la porte se trouvant en face de la clé. Il ne vous reste plus qu'à aller au point **8** et à actionner l'interrupteur. Au bout du couloir, ouvrez la grille et allez rejoindre Bubba.



LES PASSAGES SECRETS : 1



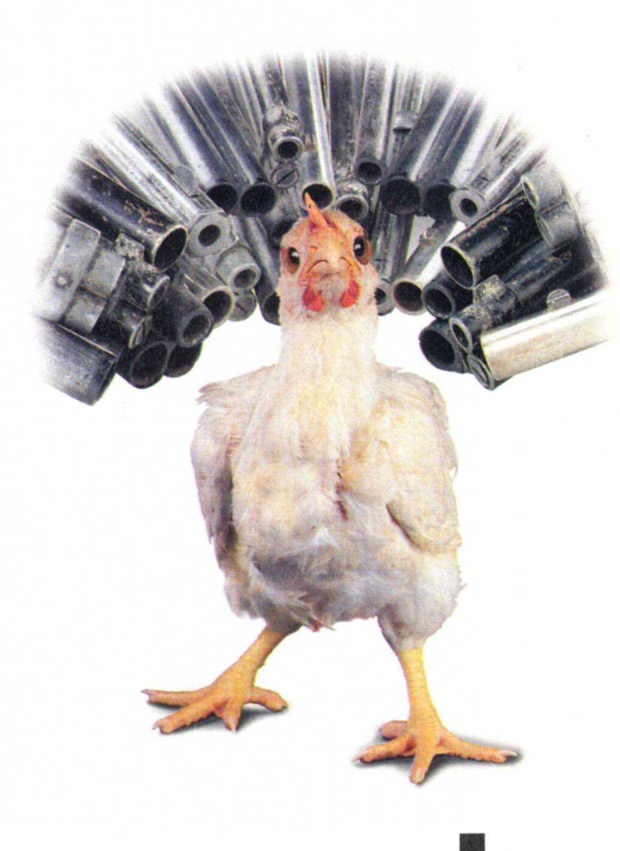
A : à cet endroit, poussez l'étagère et passez derrière elle ; cela pour compléter votre collection de munitions...

LE PETIT "PLUS" :

Prenez la salle la plus ensanglantée (assez proche du couloir de sortie) en photo grâce à la touche F12 et faites-en un papier peint sous Windows. Histoire de mettre un peu d'ambiance sur votre "bureau"...

7
5
6
8
4
3
2
Départ
A
1

Niveau 3 : J. Cluck's !



Monde 2 / Downtown
Niveau 4 : The Ruins

Le cheminement

Ce niveau est assez difficile à comprendre car ce que vous avez sous les yeux représente en quelque sorte deux cartes à la fois, l'une au-dessus de l'autre. Commencez par avancer tout droit ; vous vous retrouverez au point **1**. Là, vous verrez un pan de mur sur lequel se trouve un écriteau : «unstable area». Avec de la dynamite, vous pouvez le faire exploser. Engagez-vous dans ce passage. Descendez des escaliers, contournez un mur et continuez jusqu'à ce que vous vous retrouviez sur la berge d'un fleuve. Sautez dans l'eau et allez vers la droite. Vous tomberez d'une cascade. Allez tout au fond de la caverne et ouvrez la porte. Prenez la clé sur le bureau et revenez à la cascade. Pour la remonter, aidez-vous de la chaîne. Attention car, si vous ne vous collez pas correctement à la chaîne, vous n'y arriverez pas. Placez-vous du côté droit et remontez jusqu'au passage que vous avez ouvert à la dynamite. Sur votre gauche, un couloir descend. Allez-y mais avancez doucement... Non que ce soit très dangereux mais je veux attirer votre attention sur un endroit précis : à un moment, vous devez sauter pour franchir une grande marche ; à cet endroit, au point **2**, vous remarquerez une brèche, menant vers un cours d'eau. Sous l'eau, rendez-vous au point **3** et remontez à la surface. Avancez dans le boyau rocailleux pendant assez longtemps -c'est assez linéaire- et ouvrez la porte. Vous voyez cet escalier, au point **4**, dans cette maison ? Je l'espère pour vous car il faut y aller. Le prochain passage est délicat, sauvegardez chaque étape, chaque étape étant une poutre sur laquelle il faut sauter. Eh oui, il y en a 7 et on se casse vraiment facilement la gueule ! Vous aurez ensuite accès à une fenêtre dans laquelle il faudra sauter. Ce genre d'exercice, dans les autres Doom-like, donne généralement accès à un passage secret. Ici, c'est le cheminement normal... Et j'ai une surprise pour vous, c'est loin d'être fini ! Avancez dans ce couloir, ce "petit" couloir car au bout de quelques mètres, ils nous refont le coup des poutres, moins long cette fois. Là, vous pouvez tout de même sauter le plus loin possible vers la poutre. Le mince vide entre la poutre et le mur ne vous fait pas tomber. Avancez jusqu'au bout de la poutre et sautez sur le plan incliné du mur. Sautez sur la poutre suivante et pénétrez dans la pièce, au bout de cette solide tige. À



droite, il y a un trou. Plongez. Avancez jusqu'aux escaliers et montez. À mi-hauteur, ne prenez pas les escaliers de droite et continuez tout droit. Au fond de la salle dans laquelle vous arrivez, vous trouvez une clé. Revenez aux escaliers qui allaient vers la droite et gravissez-les. En haut, allez à droite. Au fond de la salle, en bas du panneau de clés, ben... 'y a une clé. Ramassez-la et redescendez au R.D.C. Ouvrez la porte et allez dans le jardin. Bon, alors là, 'y a un problème. Est-ce un bug ?... Lorsque vous actionnez l'interrupteur de la porte qui mène au bâtiment de Bubba, ça donne «LOCKED» et non pas «UNLOCKED». J'ai arpenté le niveau dans tous les sens, chaque brique s'est prise 15 milliards de bâtons de dynamite : il n'y a pas de bouton pour ouvrir cette p&!"*... de porte. Je me vois donc dans l'obligation de vous conseiller un RDCLIP (voir intro du dossier) du plus bel effet pour passer cette porte. (Renseignements pris auprès d'Interplay US, il y a bel et bien un bug et pour le passer, il n'y a qu'un moyen : utiliser ce fameux code). Après, c'est tout droit, enfin, vous n'avez plus qu'à suivre le couloir, vous téléporter et ouvrir la porte. Un coup sur la tronche à Bubba et l'affaire est dans le sac.

LES PASSAGES SECRETS : 3



A : allez à cet endroit et laissez-vous tomber dans le trou. Avancez dans le couloir, passez devant les ventilos et continuez toujours tout droit ; ne prenez pas la première à droite (c'est pour le secret B). Au bout de ce tunnel, utilisez l'échelle.



B : pareil que pour le secret A, mais prenez la première à droite dans le couloir. Vous arriverez dans un garage. Sortez dans la cour intérieure en ouvrant la porte, puis montez à l'échelle. Il ne vous reste plus qu'à marcher sur le mur pour faire le tour de jardin et arriver sur un toit assez intéressant.



C : à cet endroit, poussez la bibliothèque. Avancez et prenez tout.

LE PETIT "PLUS" :
On peut faire sauter tous les endroits où il est marqué «unstable area». Ça défoule...

Monde 2 / Downtown

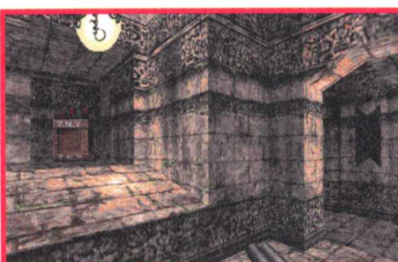
Niveau 5 : Grimley's Mortuary

Le cheminement

Entrez dans l'enceinte de la maison et dirigez-vous au point **1**, afin d'y trouver une clé. Vous devrez tout de même affronter pas mal d'ennemis pour arriver à cet endroit. Cette clé vous permettra d'ouvrir la porte d'entrée du manoir. Allez-y. Trois voies s'offrent à vous : gauche, droite ou tout droit. Allez à gauche, montez à l'étage. Vous trouverez rapidement une pièce dans laquelle se trouve un bureau, et sur celui-ci, une clé. Prenez-la et redescendez au R.D.C. Allez tout droit, comme si vous aviez tourné à droite en entrant. Descendez l'escalier et les ennemis éventuels. Vous arriverez alors au point **2**. Il y a une teinture et une porte bizarre... Bizarre, j'ai dit bizarre ? Traversez la tenture et allez ouvrir la porte du fond. Vous vous retrouverez dans un endroit lugubre. Explorez un peu, histoire de vous débarrasser d'encombrants paysans, puis rendez-vous au point **3**. Sautez vers la gauche, sur la lampe. Attention, ne vous loupez pas sinon votre chute sera pour le moins vertigineuse ! Sautez ensuite dans le couloir et actionnez l'interrupteur sur votre gauche. Faites ensuite le tour de la salle en suivant le couloir. Vous arriverez bientôt à prendre la dernière clé. Revenez au point **2** et ouvrez la porte étrange. En face du panneau de contrôle (rouge), au niveau du four, vous pouvez actionner un interrupteur. Faites-le et allez au point **4**, désormais accessible. Cette pièce autorise l'accès à une grande salle où vous pourrez enfoncer un bouton. Attention, l'accueil y est particulièrement chaleureux ! Après, direction le point **5**. Vous arrivez alors dans un long couloir avec une de ces saletés d'aliens féroces. Allez dans le jardin-cimetière, faites-en le tour et allez au **6** pour passer au niveau suivant. Attention, les ennemis que vous rencontrerez ici sont transparents, ce sont des fantômes.

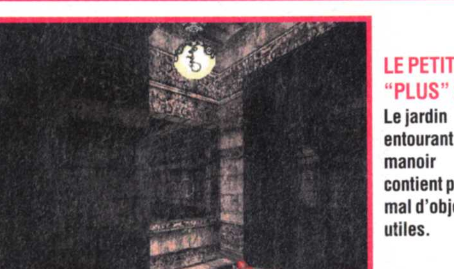


LES PASSAGES SECRETS : 2



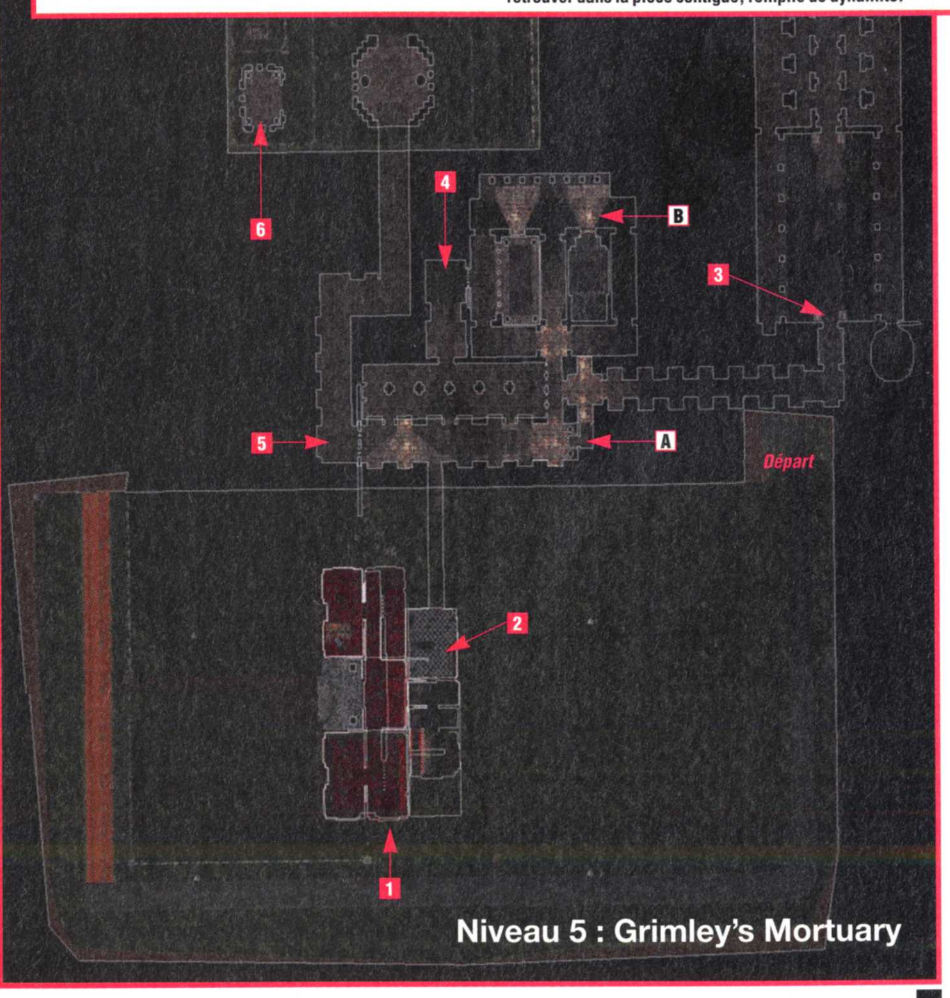
A : à cet endroit, sautez sur le rebord en pierre et actionnez le mur. Vous trouverez de la dynamite, assez utile dans ce niveau.





B : ici, vous devrez actionner le mur pour pénétrer dans une nouvelle salle. À ce moment-là, vous trouvez le passage. Mais il est bien plus intéressant de plonger dans la flotte et de nager sous l'eau dans le couloir afin de se retrouver dans la pièce contiguë, remplie de dynamite.

LE PETIT "PLUS" :
Le jardin entourant le manoir contient pas mal d'objets utiles.



Monde 2 / Downtown
Niveau 6 : Uranium Mines

Le cheminement

Tout d'abord, dans cette partie, il faut souvent sauvegarder. Il arrive que l'on se casse la gueule et c'est tout un tracas pour revenir sur ses pas. Autre chose : conservez toujours un ou deux bâtons de dynamite. Commencez par ramasser les bâtons de dynamite et tirez sur la porte faite de planches. Allez ouvrir le rideau métallique et appuyez sur l'interrupteur. Revenez au point de départ et pénétrez dans la nouvelle pièce. Appuyez sur le bouton et pénétrez dans l'ascenseur. Descendez. Engagez-vous dans le couloir. Vous arriverez bientôt devant un puits, au point **1**, avec une tige énorme tournant en son centre, donc ne sautez pas par-dessus. Envoyez plutôt un bâton de dynamite à la base de la roche, à droite. Vous pourrez ainsi avancer. La prochaine salle est traversée par des rails, sur lesquels se déplacent des wagonnets occupés par des ennemis. Attention, le moindre contact avec l'un de ces wagons vous propulse en arrière, très loin. Mais



bon, ils sont assez lents, et vous devriez traverser sans trop de problèmes. À partir des derniers rails au fond, engagez-vous dans le tunnel, vers la droite. Arrivé au point **2**, allez dans le tunnel descendant. Au bout, vous aurez peut-être quelques difficultés pour passer à la suite. Par une habile danse, il faut contourner les deux prochains wagons. Regardez la photo pour passer le premier.

Vous serez dans une cavité longeant les rails. Montez à l'échelle et sautez devant le wagon. Avancez pour passer définitivement ce tronçon. La grande galerie suivante vous posera un autre problème, et c'est encore un wagonnet. Celui-là est plutôt facile à éviter. Il suffit en effet de le suivre et de se placer sur la plate-forme en bois à la moitié de ce tronçon. À partir de maintenant, n'utilisez plus la dynamite et ne tirez plus avec. Vous êtes au point **3** ; continuez en avançant sur ce mince rail. Allez jusque dans la salle **4**, prenez la clé (là, les murs tremblent) et revenez au point **3**. Ah... Le rail n'est plus là. Sautez à l'eau. Nagez sous la surface et allez au point **5**. Faites surface et descendez la cascade, vous accéderez à un terre-plein en pierre. Montez dessus, engagez-vous dans le couloir, sautez sur les pierres et agrippez-vous à l'échelle. Suivez la flèche, vous arriverez bientôt devant une grille fermée. Appuyez sur le bouton pour l'ouvrir et revenez à l'ascenseur. Vous pouvez maintenant utiliser celui qui descend. Dirigez-vous vers la gauche. Au carrefour, devant vous, il y a une grille ; à droite, une issue bloquée par des planches. Allez donc à gauche, dans un couloir très cabossé. Sauvegardez. Actionnez le détonateur et carapatez-vous vite dans la direction d'où vous venez. Au bout d'un moment, le ciel ne vous tombera pas sur la tête et une brèche sera créée, au bout du couloir. Dans un recoin, il y a un autre détonateur. Allez, sauvegardez et éclatez-vous ! Sortez de cet endroit escarpé et revenez à l'intersection. Au point **6**, vous trouvez un interrupteur. Appuyez dessus et engagez-vous dans le couloir ouvert, celui qui monte ; au bout, un chariot ; à gauche, un passage qui monte, qui monte... Alors là, petite astuce "made in PC Soluces" : vous êtes censé monter par le passage dans une pièce située directement au-dessus du chariot, et plonger dans un conduit qui vous mènera DANS le wagonnet. La montée est dangereuse et la chute douloureuse. OK, j'ai mieux ! Tournez tout autour du wagonnet, en vous y appuyant. Vous finirez par avoir la clé. Revenez aux ascenseurs et continuez un peu plus loin, vers le point **7** pour être précis. Avancez dans la grotte, des ennemis surgiront derrière vous. Enfin ça, c'est le côté "action" de la chose... Continuez à avancer et allez actionner le bouton qui se trouve dans la grue. Au bout de son bras, une charge explosive vient de se déclencher. Vous pouvez pousser encore plus loin dans cette direction. Allez-y pour récupérer la clé, puis revenez aux ascenseurs. Utilisez celui qui descend. Vous voilà rendu dans une caverne. N'entrez pas dans le couloir «Secrit Aleyn Bass». Montez sur le promontoire central, courez et sautez pour monter à l'échelle, à gauche de la cascade. Là, il n'y a pas grand-chose à faire, à part peut-être entrer dans le renfoncement et appuyer sur le bouton. Revenez à l'étage inférieur. Derrière la cascade, un passage s'est ouvert. Empruntez-le. Encore une nouvelle salle... Ne vous inquiétez pas, c'est bientôt fini. Aux points **8**, placez les interrupteurs (on distingue des «+» au-dessous des manettes) sur la position 1. Au point **9**, activez l'interrupteur sur 4 (au-dessous de la manette, il y a le symbole «=»). Eeeeh oui, 1+1+1+1 = 4 ! Redneck, c'est quasiment de l'éducatif, sur la paysannerie américaine en cette fin de siècle et sur les mathématiques ; sur la biologie aussi : dissection de cochon !... Entrez ensuite au centre de la pièce, désormais accessible, et actionnez le bouton EXIT. Il ne vous reste plus qu'à reprendre tous les ascenseurs pour revenir au point de départ. Bubba vous attendra, sage. Encore un coup sur sa tête et c'est la fin du niveau. Ouf !



*Allez en **A**, quand le wagonnet **X** est en **B**. Allez en **B** quand le wagonnet **Y** est en **A**. Ensuite, quand le wagonnet **Y** sera à sa position actuelle, foncez en **C**.*

LES PASSAGES SECRETS : 4



A : au niveau du point 2, ne descendez pas la pente mais longez le mur de droite. Faites quelques mètres et tournez-vous vers la gauche. Vous verrez rapidement un excavation dans la roche : sautez dedans. C'est aussi simple que ça.



B : ce passage est très lié avec le passage C, car à eux deux, ils permettent d'ouvrir une cachette extrêmement riche en objets. Sur la voie du chemin de fer, sautez sur le wagonnet immobile puis jouez les funambules en marchant sur les fils qui tiennent les lampes. Vous verrez que vous pouvez sauter sur un rebord. En fait, vous verrez qu'une ouverture vous permettra de descendre dans un tunnel, au bout duquel il faut actionner un interrupteur. Pour l'instant, c'est décevant mais passez au passage secret C. Et revenez sur les rails...



C : pour que ce soit productif, il faut que vous ayez été au passage secret B. Une fois fait, sautez dans la flotte, à l'endroit de la pastille sur notre plan, et engagez-vous dans le tunnel. Vous arriverez dans une petite pièce où il faut actionner à nouveau un interrupteur pour ouvrir cette saleté de grille. Pour revenir sur vos pas, c'est assez simple : sortez par le couloir grâce auquel vous êtes arrivé, allez vers la droite, vous trouverez une échelle ; montez et avancez tout droit pour vous retrouver près des deux wagonnets «pousseurs».



D : qui l'eût cru ? Il est possible d'escalader ces planches pour atteindre un passage, vers la gauche.

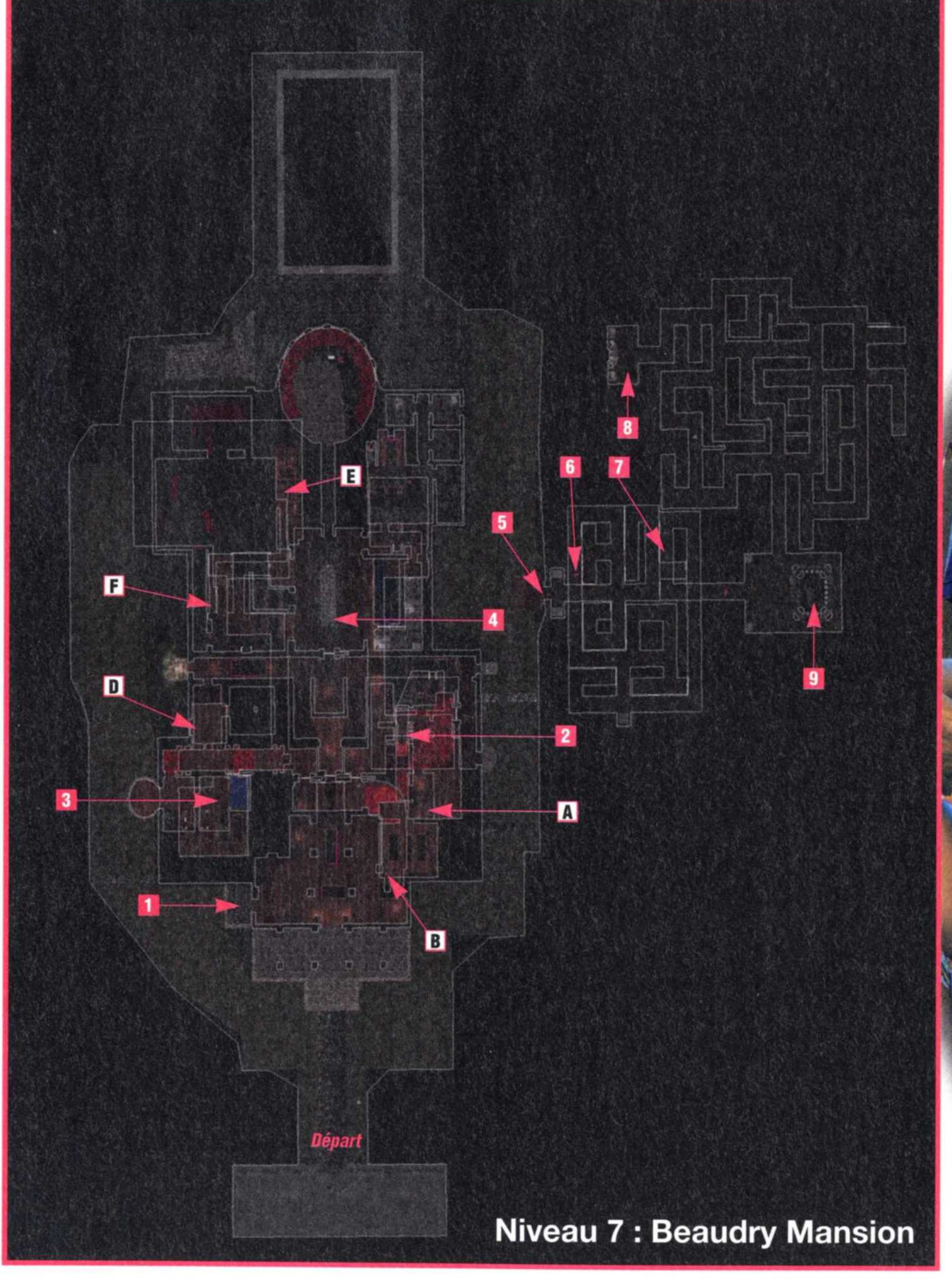
LE PETIT "PLUS" :

On peut faire sauter tous les endroits où il est marqué «unstable area». Ça défoule...

Monde 2 / Downtown
Niveau 7 : Beaudry Mansion

Le cheminement

Tout d'abord, je vous conseille de faire le tour de la maison, histoire de partir sur des bases saines en tuant le plus possible de Rednecks. Revenez à l'entrée principale de la maison, montez sur le perron, allez vers la gauche et sautez sur le muret. Avancez jusqu'au point **1**. Vous avez alors accès à une pièce importante de la maison. Avancez en face de vous, puis montez les escaliers comportant un tapis rouge. Ouvrez la première porte sur votre droite, avancez, prenez la première à droite. Avancez tout droit, descendez les quatre petites marches -pas les filles hein, ne confondez pas !-, avancez dans la grande salle puis descendez ces nouveaux escaliers, à droite. Au point **2**, vous trouverez un interrupteur (sautez au-dessus de la porte pour l'atteindre). Remontez et revenez aux quatre marches. À votre droite, il y a une salle avec une pendule, qui s'est ouverte depuis votre dernier passage. Prenez-y la clé. Redescendez (les quatre marches et l'escalier suivant). En face de vous, une nouvelle porte. Ouvrez-la. Allez à gauche et allez tout au fond du couloir, à la dernière porte à gauche. Ouvrez-la, ouvrez la suivante, tournez à droite et ouvrez encore la porte qui se trouve à gauche : et hop, une nouvelle clé ! Revenez sur vos pas (escalier, les quatre marches) jusqu'à l'escalier courbé. Pénétrez maintenant dans le couloir suivant, par la deuxième porte. Une fois entré, tournez-vous à gauche et allez tout droit. Allez au point **3** pour appuyer sur le bouton à gauche de la commode placée à côté du lit. Revenez sur vos pas, redescendez les escaliers courbés. Rendez-vous au point **4**. Vous pouvez entrer dans la cheminée - vite, ça brûle !- et vous engouffrer dans le couloir. Vous arriverez bien vite dans une chapelle aux vitraux magnifiques. Prenez la clé sur l'autel. Vous pouvez maintenant sortir du manoir et aller au point **5**. Après, passez successivement par les points **6** et **7** ; ce sont de petits souterrains par lesquels il faut passer pour continuer dans ce labyrinthe. Vous déboucherez sur un temple fermé. Allez au **8**, actionnez le bouton et revenez au temple, au point **9**. Plongez et entrez dans le couloir, et avec le mode "haulin'ass" activé, retrouvez l'air libre. En sortant du bassin, vous changerez de niveau.



Niveau 7 : Beaudry Mansion



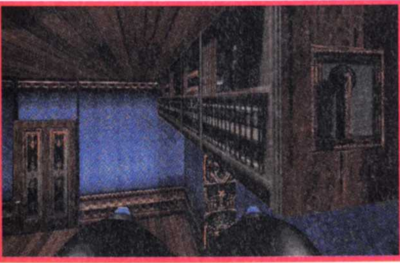
LES PASSAGES SECRETS : 6



A : dans ce débarras, en face de la manette que vous avez actionnée pour ouvrir la pendule, il faut pousser l'étagère aux bocaux pour accéder au premier passage secret.



B : cette salle est décorée de trois tapis. Pour vous situer dans ce dédale de salles, ça se passe après le premier passage secret. Remontez les escaliers et tournez vers la droite. Montez sur le piano et sautez d'étagère en étagère. Poussez la caisse et tirez dans la ventilation. Et un passage de plus !



C : dans la salle de la clé, sautez sur le bureau puis sur le rebord du siège. Vous pourrez atteindre le dessus de l'armoire et actionner une poignée. En sortant de la pièce, au bout du couloir à droite, vous vous apercevrez peut-être que le trône/siège a révélé une cachette.

LE PETIT "PLUS" :

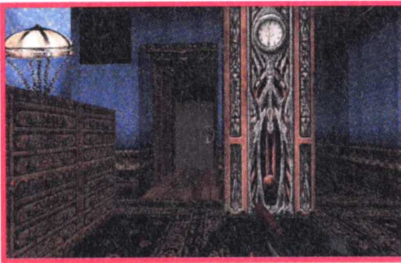
Et la vraie vie dans tout ça ? Allez donc vous baquer dans la piscine au nord de la maison. Sous l'eau, vous serez attaqué par un chien ! Si, si ! Et qui aboie et tout, hein ! Bof, répondez-lui avec de la dynamite. Si, si, dans l'eau...



D : faites exploser le portrait de Redneck dans cette pièce et entrez dans la nouvelle pièce, il y a un interrupteur à l'intérieur. Ne tirez pas à tort et à travers, la pièce est bourrée d'explosifs.



E : ça se passe à la bibliothèque. Pour y arriver, montez l'escalier courbé, prenez la deuxième porte à droite et la première à droite. En continuant dans le couloir, vous arriverez par le haut. Ne sautez pas. Au niveau de la plus haute marche des escaliers, sautez sur la bibliothèque et marchez dessus jusqu'au bout. Vous pourrez actionner un bouton. Revenez sur vos pas, en marchant. Vous tomberez dans une cavité, un début de couloir. Allez, on y va. Au bout, il y a une grille. Ouais, bof... Passez au secret F.



F : attention, ceci est la suite du secret E. Tirez dans la grille et tout doucement, avancez. Vous serez bloqué par deux murs, une commode et une armoire. Vous pourrez quand même pousser l'armoire. Cela vous permettra d'accéder à la porte de la cave. Malgré tous ces efforts, ce que l'on y trouve est un peu décevant...





LES PASSAGES SECRETS : 1

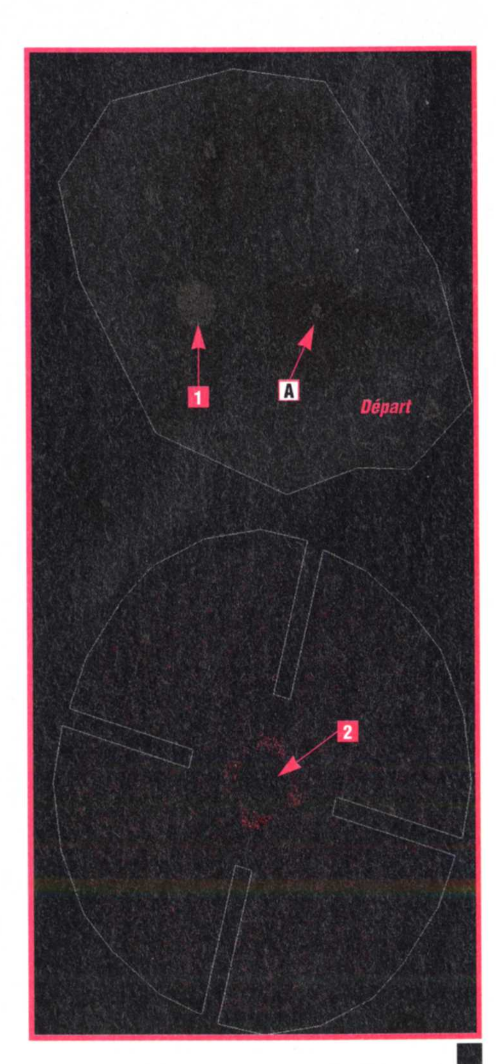


A : il se trouve au pied de cette tour. On y trouve les munitions pour "poitrine extraterrestre"...

Niveau final
Close Encounters

Le cheminement

Bon, ici, pas de pitié. Dans la première partie de ce niveau, je prends une sage décision : je fuis. Je cours et j'évite les streums, bien trop nombreux. Le Boss de fin m'attend juste après cette «arène», et mieux vaut y aller "équipé"... Là, en revanche, il faut prendre tout ce que l'on trouve. Vous verrez des tours, des petites et des grandes. Montez sur les petites pour trouver pas mal d'objets assez sympathiques ; pour refaire complètement votre armement, en fait. Ensuite, avec le fusil, il faut faire exploser un maximum de barils de poudre qui se trouvent un peu partout dans le niveau ; pour être sûr de monter, en fait. Regardez le point **1**, sur la carte : il correspond au rayon envoyé par le vaisseau extraterrestre. Vous devez vous téléporter à l'intérieur de l'astronef en vous plaçant dans le rayon. Mais cette action ne marchera pas s'il reste des barils de poudre à l'intérieur.
Une fois dedans, vous devrez affronter une saleté qui disparaît et réapparaît, munie d'armes multiples. Conseil : courez, utilisez vos armes les plus puissantes, et surtout straffez comme un malade. Bonne chance ! Lorsque vous arrivez, elle se trouve au point **2**, surplombant l'endroit. Balancez des bâtons de dynamite rapidos grâce à l'arbalète. Attention, elle peut réapparaître derrière vous... Encore bonne chance. ■





VOUS CROYEZ QU'UN HÔPITAL EST UN ÉTABLISSEMENT À BUT NON LUCRATIF ?... ESSAYEZ DONC THEME HOSPITAL ET VOUS Y DÉCOUVRIREZ QU'UN DIRECTEUR D'HÔPITAL DOIT ÊTRE UN BON GESTIONNAIRE PLUTÔT QU'UN BON MÉDECIN, SINON C'EST LA FAILLITE ASSURÉE...

éditeur
BULLFROG
configuration
486 DX2-66, 8 Mo, SVGA
textes et voix
FRANÇAIS
sortie
AVRIL 1996

Theme Hospital

EN RÉSUMÉ

Décidément, aucun thème n'échappe aux jeux de gestion puisqu'après la mort, traitée par Lucas Arts dans Afterlife, Bullfrog s'attaque à un sujet grave : la maladie. Enfin, grave si l'on veut, car soigner des patients atteints de transparence en leur faisant boire un colorant, ce n'est déjà pas triste, mais traiter ceux atteints de calvitie en utilisant un "moumouteur" et les voir ressortir avec une banane à faire se retourner Elvis dans sa tombe, c'est encore plus drôle ! Eh oui, avec l'humour, tout passe mieux, même les plus grosses pilules : Bullfrog l'a bien compris en truffant son jeu de gags qui nous feraient presque oublier à quel point le niveau de difficulté est élevé. Peut-être trop d'ailleurs, mais c'est vraiment le seul petit défaut du jeu !

Aux grands maux...

Pour gagner, il faut tenir votre hôpital d'une main de fer, comme un chef d'entreprise coriace. Ne dépensez pas sans compter et augmentez la taille de votre hôpital en fonction de la demande. Pour ceux qui seraient un peu perdus, voici quelques conseils utiles.

I) Mon premier hôpital

Avant d'ouvrir les portes de votre hôpital pour la première fois, vous disposez d'un petit délai afin de constuire quelques salles. Réduisez immédiatement la vitesse du jeu au minimum (menu "options"), afin d'avoir tout le temps disponible.
Construisez ensuite (dans l'ordre des priorités) :
• deux bureaux de réception près d'une porte d'entrée : on peut n'en construire qu'un, mais vous risquez de ne plus avoir de place par la suite pour en installer un autre.
• deux salles de médecine générale : ces médecins font le plus gros du boulot car ils voient passer tous les patients ; ils doivent donc être en nombre suffisant dès le début.
• une salle de psychiatrie : cette salle où l'on diagnostique et soigne les malades rapporte de l'argent immédiatement.

Les cheat codes

Pour entrer un cheat code, il faut attendre de recevoir un fax (par exemple, une demande d'augmentation). Composez alors sur le clavier de la machine à fax l'un des deux numéros qui suivent, puis cliquez sur le gros bouton vert de validation : vous entendrez un petit "jingle" si vous avez bien réalisé la manipulation, ou une sonnerie grave dans le cas contraire.

Voici les numéros à composer :
7287 : pour passer par le niveau secret des rats quand vous avez gagné le niveau en cours.
24328 : pour activer les touches suivantes pendant le jeu :

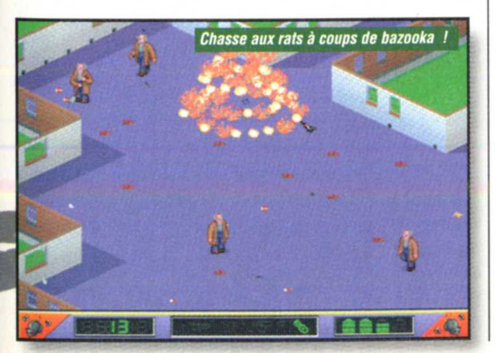
"SHIFT + C" : augmente le bénéfice (montant variable)

"CTRL + C" : toutes les recherches aboutissent

"CTRL +Y" : fin d'année

"CTRL + M": fin du mois ("CTRL"+"," sur le clavier français).

Remarque : vous ne pouvez avoir qu'un numéro de fax actif à la fois, et il faut taper le Cheat Code une deuxième fois pour le désactiver. De plus, la réceptionniste indiquera dans les haut-parleurs que vous trichez !
On peut aussi accéder directement à un niveau en lançant le jeu avec le paramètre "-lx" où x est le niveau désiré, entre 1 et 14 (par exemple, démarrez le jeu en tapant "hospital -l13" pour atteindre le niveau secret des rats).


Chasse aux rats à coups de bazooka !

• une pharmacie : obligatoire pour traiter beaucoup de maladies. Il sera nécessaire d'en créer une deuxième dans les niveaux supérieurs.
• une salle de repos : placée dans le bâtiment central, elle sera plus facilement accessible par le personnel au repos, et cela réduira les délais.
• des toilettes : à placer aussi dans le bâtiment central pour éviter de voir vos malades traverser tout votre hôpital !

En construisant les salles de consultation, mettez deux radiateurs de façon à ce qu'ils couvrent bien la pièce (un au nord et un au sud, par exemple). Placez aussi une poubelle (ou deux) pour éviter que les patients jettent leur détritus n'importe où et salissent votre hôpital.

Aménagez aussi les couloirs en y plaçant des bancs près de toutes les salles de consultation, ainsi que des distributeurs de boissons pour étancher la soif des patients. Enfin, n'oubliez pas de mettre des plantes aux endroits stratégiques pour calmer les personnes qui attendent (ne mettez pas trop de plantes car il faudra que vos agents d'entretien s'en occupent, et elles influencent peu le jeu).



II) Le personnel

Les demandes d'emploi arrivent régulièrement à votre hôpital, et il faut faire le tri entre les bons et les mauvais candidats en lisant attentivement leur C.V. Choisissez vos employés en prenant toujours les meilleurs, même s'ils veulent être payés plus chers : vous améliorerez votre réputation et la rentabilité de votre hôpital, car ils travailleront mieux (sans commettre d'erreurs fatales) et plus rapidement (ils se déplaceront notamment plus vite).
En cas d'urgence, vous pouvez recruter une personne peu compétente si elle est la seule disponible, mais pensez à la renvoyer après le "coup de feu".
Engagez également une réceptionniste par bureau : elles resteront toujours à leur poste sans prendre de repos et il faut donc qu'elles soient extrêmement compétentes.

Pour le personnel devant se reposer, prévoyez au moins 1,5 ou 2 personnes par infrastructure afin d'installer des équipes tournantes (un patient qui attend trop longtemps un médecin finit par quitter votre hôpital et fait baisser votre réputation).

III) Les différentes constructions

Le bureau de réception

Il faut généralement en placer au moins un à chaque entrée afin de guider les patients dans l'hôpital (sinon ils se perdront et seront mécontents). Si vous avez de bonnes réceptionnistes, elles enverront plus souvent des messages d'alerte dans les haut-parleurs, ce qui réduira les accidents avec les machines médicales.

La médecine généraliste

Ces salles sont la clef de voûte de votre hôpital ; il faut donc toujours qu'elles soient en fonctionnement et proches de l'accueil. Si vous voyez que les files d'attente s'allongent, n'hésitez pas à en rajouter une ou deux, et à engager des médecins généralistes.

La salle de psychiatrie

Contrairement à la réalité, cette salle est très importante car beaucoup de maladies peuvent y être traitées par les

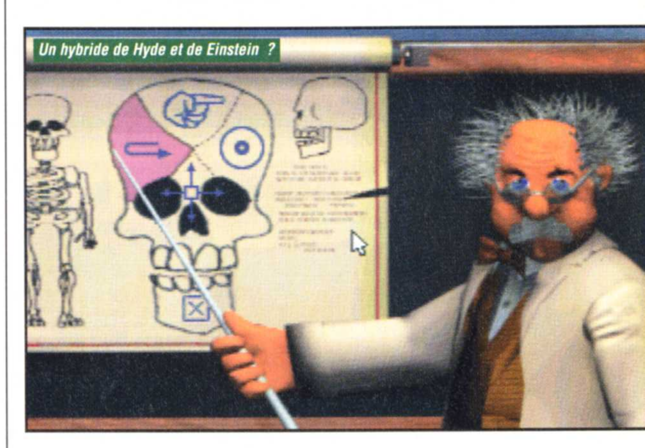


Conseils de jeu

• Réduisez la vitesse de jeu à son minimum pour faire face aux situations difficiles (épidémies, urgences, tremblements de terre, début de partie...).
• N'utilisez pas la sauvegarde 8 car elle est parfois utilisée par le jeu comme sauvegarde automatique.
• Jouez sous DOS pour éviter les bugs pendant le tremblement de terre (à défaut, une mise à jour est disponible chez Electronic Arts. Tél : 04 72 53 25 00).


Une salle d'attente près de la réception


Super docteur arrive !


Un hybride de Hyde et de Einstein ?

psychiatres, même si ce sont des urgences. Il faut donc construire cette salle au plus vite et engager des psychiatres car, de toute façon, ils feront de la médecine généraliste s'ils n'ont pas de patients. Le squelette et la bibliothèque serviront dans cette salle à accélérer la vitesse du diagnostic/traitement (cette salle a la particularité de remplir ces deux fonctions).

La salle de recherches

C'est grâce à cette salle de recherches que vous allez découvrir des maladies et leur traitement. Elle est donc capitale pour soigner tous les patients qui arriveront avec de nouvelles maladies. Plus votre salle sera bien équipée (classeurs, bureaux, ordinateurs, chercheurs...), plus vite vous ferez des découvertes.
Après avoir construit la salle et engagé un médecin chercheur, regardez dans le Registre (l'icône en bas de l'écran, près de l'icône Éprouvettes) combien de patients ont été refusés pour chacune des maladies. Sélectionnez la maladie qui a été la plus refusée et cliquez sur le bouton "Intensifier la recherche". Allez ensuite dans l'option Recherches (l'icône Éprouvettes, justement) et enlevez les 20 % consacrés à la spécialisation, pour les consacrer aux machines de diagnostic et de traitement.


Tiens, un monstre de Dungeon Keeper !

Revenez ensuite régulièrement voir cette option Recherches car, lorsque vous aurez découvert toutes les machines médicales, il faudra consacrer les points de recherche inutilisés aux médicaments, puis à l'amélioration (des machines) et à la spécialisation (des docteurs).
La salle de recherches finira aussi par découvrir un nouvel équipement : l'ordinateur. Celui-ci améliore votre capacité de recherche : il faut donc en installer un ou plusieurs dans votre salle de recherches. Pour savoir si l'ordinateur est disponible, faites semblant de construire une nouvelle salle de recherches, ou alors utilisez l'option "Modifier salle/objet" sur votre salle actuelle.

Les salles de diagnostic

Afin de soigner un patient, il faut découvrir sa maladie, et ces salles aideront justement le médecin généraliste à identifier avec plus de précision les maladies, tout en rapportant de l'argent. Ces salles sont en nombre réduit dans les premiers niveaux, mais de nouvelles apparaissent par la suite grâce à la recherche. Dès qu'une nouvelle salle est disponible, construisez-la immédiatement en plaçant toujours un extincteur, car il sera utilisé par les médecins afin d'éviter l'explosion d'une machine en panne.


L'agent de maintenance entretient les toilettes et répare les machines : bizarre !

Les salles de traitement

Les salles de traitement sont votre principale source de revenus et, grâce à la recherche, vous découvrirez de nouvelles salles. Construisez une salle de traitement seulement s'il y a une demande réelle (on le vérifie dans l'option Registre, à la ligne des patients refusés) ; si vous voyez qu'une salle ne sert finalement pas beaucoup, alors que vous avez besoin de place ou d'argent, revendez-la en utilisant l'option "Modifier salle/objet" (il faut choisir l'icône "annuler").
Si vous n'avez pas la salle de traitement correspondant à une maladie, renvoyez systématiquement le patient chez lui (cliquez sur le patient et validez l'icône correspondante), afin d'éviter qu'il meure dans votre hôpital et fasse baisser votre réputation (il y a, de plus, un bonus de fin d'année de 10 000 francs si personne n'est mort dans votre hôpital durant l'année).

La salle de repos

Cette salle doit être suffisamment grande et bien équipée pour que le personnel s'y repose rapidement. Une seule salle suffit, même pour les très grands hôpitaux, mais il vaut mieux qu'elle soit placée au centre de l'hôpital pour que le personnel ne perde pas trop de temps en s'y rendant.


Les médecins se défoulent (aussi) sur les jeux vidéo !

La salle de formation

À partir du niveau 3, la salle de formation est disponible, mais elle ne servira que si vous avez des médecins consultants. Ces médecins haut de gamme utiliseront leurs connaissances pour former d'autres médecins qui deviendront ensuite des spécialistes, aussi efficaces et beaucoup moins chers que ceux que vous engagerez.

Utilisez un consultant ayant plusieurs spécialités (chirurgie, psychiatrie...) dans la salle de formation, car les médecins formés dans cette salle —qui deviendront eux-mêmes des consultants après formation— ne peuvent plus acquérir de nouvelles spécialités par la suite.
Déplacez les médecins que vous voulez instruire dans la salle de formation pendant les accalmies, et remettez-les sur le terrain en cas de surcharge de travail.


La salle de formation


L'hélico amène les urgences

IV) Les urgences

Les urgences peuvent vous faire gagner beaucoup d'argent très facilement grâce au bonus. Refusez systématiquement une urgence si vous n'avez pas la salle de traitement correspondante car, même si vous remédiez à cette situation, les patients en urgence ne se rendront pas dans la salle nouvellement créée.

Après avoir accepté l'urgence, réduisez la vitesse du jeu puis vérifiez comment se traite la maladie. Regardez alors si votre personnel est prêt dans les salles correspondantes, et si ce n'est pas le cas, déplacez-les dans ces salles (prenez un personnel reposé afin qu'il "dure" toute l'urgence). Surveillez également le personnel médical jusqu'à la fin de l'urgence car ils ont tendance à partir ailleurs avant que les patients arrivent. Si nécessaire, engagez du personnel pour l'urgence car vous y trouverez toujours votre compte.


Dites 33...

V) L'épidémie

L'épidémie est un véritable fléau, qui apparaît à partir du niveau 6 et qui risque de vous mettre à la rue si vous n'y prenez pas garde. Des épidémies contrôlées peuvent cependant rapporter beaucoup d'argent et vous faciliter la vie !

A - Prévention de l'épidémie

Il est impossible d'empêcher les épidémies, mais on peut réduire leur importance (et donc faciliter leur traitement) en ayant un hôpital très propre. Pour cela, il faut mettre des poubelles dans toutes les salles de soins et engager davantage d'agents de maintenance. Mettez aussi le nettoyage comme priorité principale pour chaque agent (il faut cliquer sur un agent pour voir les options de priorité).


Un patient contagieux en plein traitement



C'est parti pour le niveau secret !

Pour améliorer l'état sanitaire de votre hôpital, tuez aussi les rats qui passent sous votre pointeur souris (marrant ça, et en plus, si vous en tuez assez, vous pouvez accéder au niveau secret quand le niveau en cours est gagné).

Et enfin, en cas de besoin, il existe une petite méthode simple pour nettoyer l'hôpital à moindres frais : réduisez la vitesse du jeu, puis achetez une plante et déplacez-la sur tous les détritus pour les faire disparaître. C'est fastidieux mais très économique !

B - Traitement

Placez-vous ensuite sur l'accueil, réduisez la vitesse du jeu puis lisez le fax d'épidémie. Refusez toujours d'admettre qu'il y a une épidémie dans votre hôpital, car votre réputation va en prendre un coup et l'amende annoncée, déjà élevée, est parfois encore plus forte quand vous la recevez.

Commencez alors l'éradication de l'épidémie en cliquant d'abord sur l'icône Vaccination apparue à gauche de l'écran, puis sur chaque gros virus vert au-dessus des patients atteints. Faites tout le tour de l'hôpital afin de n'oublier personne jusqu'à la fin de l'alerte, un patient atteint pouvant en contaminer un autre.

Au moment où vous vaccinez un patient, regardez aussi sa fiche et sélectionnez l'icône "Faire soigner tout de suite plutôt que d'attendre un diagnostic", afin qu'il se rende immédiatement en salle de traitement.

Vérifiez aussi comment se soigne l'épidémie et assurez-vous que le personnel traitant soit prêt dans les salles (engagez du personnel si nécessaire, ou faites-les revenir de la salle de repos).



La fin de l'année est l'heure des récompenses ou des blâmes...

VI) Le tremblement de terre

Peu gênante dans les premiers niveaux, cette calamité devient par la suite catastrophique, et elle détériore les machines qui finissent par exploser, condamnant définitivement l'accès à une salle (et comme la surface de l'hôpital n'est pas extensible à l'infini, vous risquez de perdre à petit feu...).

La seule façon de lutter contre un tremblement de terre est de disposer d'équipes de maintenance en nombre suffisant, dont la priorité sera la réparation des machines : engagez du monde spécialement pour cette tâche si votre hôpital se trouve sur une zone à haut risque. Vous aurez ainsi des machines en bon état.

Pour éviter les catastrophes, réduisez la vitesse du jeu dès l'annonce d'un tremblement de terre, puis vérifiez tous les équipements médicaux, et appelez immédiatement un agent d'entretien si une machine n'est pas aux 3/4 en bon état. Accélérez le processus de réparation en cherchant dans l'hôpital les agents qui sont en route pour réparer les machines, et amenez-les directement dans la salle de destination. Si vous voyez qu'une machine est en trop mauvais état, ou que vous ne disposez pas de suffisamment d'agents, engagez d'urgence d'autres agents ou achetez une nouvelle machine (cette option est cependant très chère).

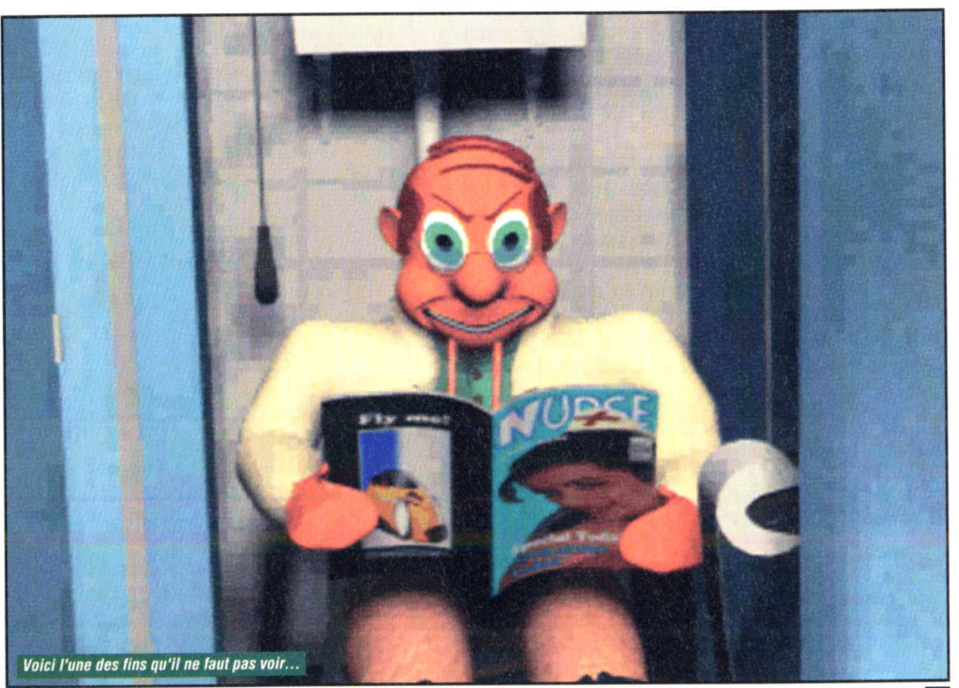
VII) Visite d'un V.I.P.

Acceptez toujours la visite d'une personnalité en envoyant une invitation car, si votre hôpital n'est pas trop mal tenu, vous aurez un petit bonus financier. Au cas où les choses vont vraiment mal, refusez les visites, mais préparez-vous à avoir un passage surprise du V.I.P après plusieurs refus... ■

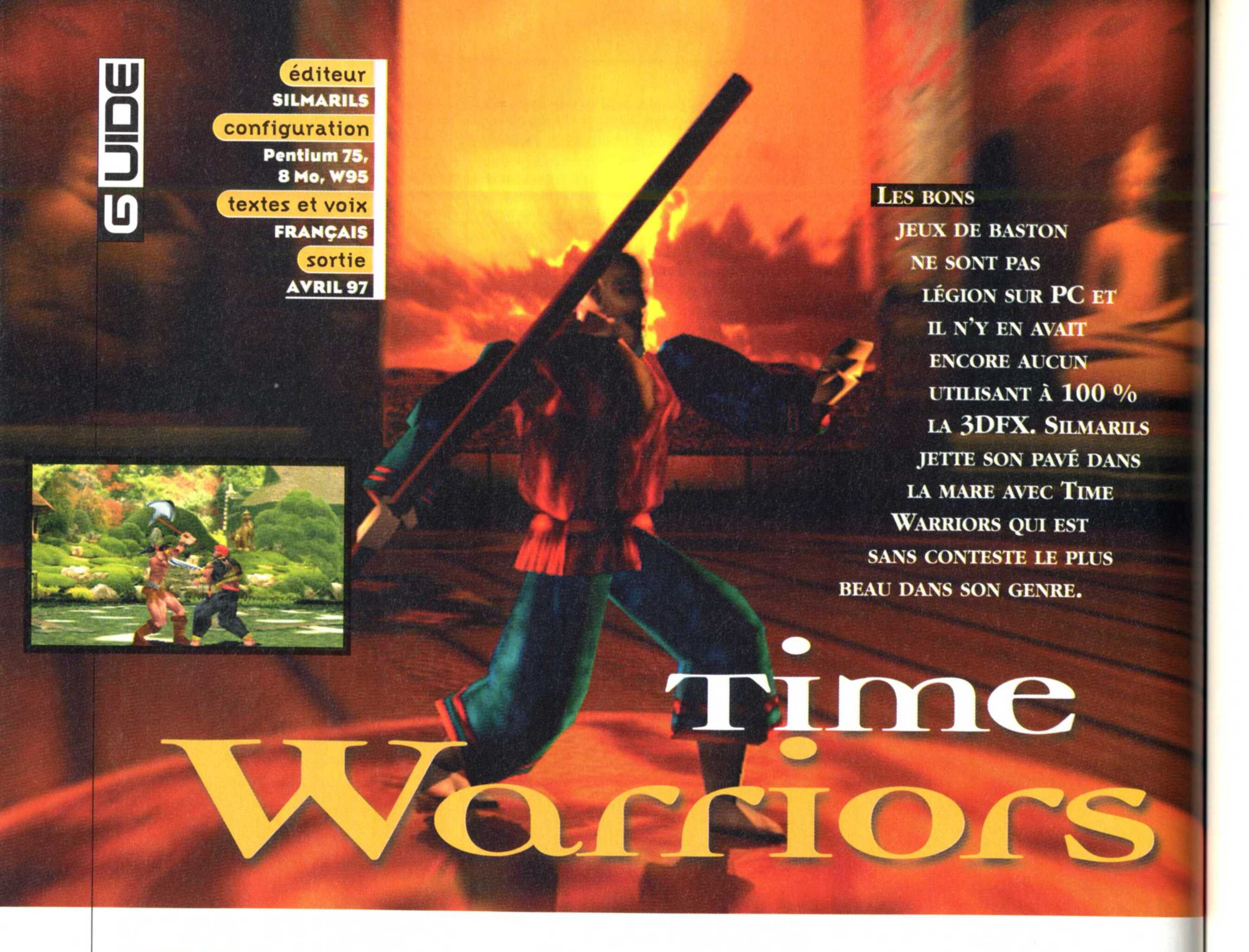
Et pour ceux qui croient déjà tout savoir sur Theme Hospital, foncez à notre rubrique Triche-Trash : Arioch, notre spécialiste de la bidouille, vous y indiquera comment modifier presque tous les paramètres du jeu. Pas beau, ça ?



La mort frappe pendant le passage d'un VIP !



Voici l'une des fins qu'il ne faut pas voir...



LES BONS JEUX DE BASTON NE SONT PAS LÉGION SUR PC ET IL N'Y EN AVAIT ENCORE AUCUN UTILISANT À 100 % LA 3DFX. SILMARILS JETTE SON PAVÉ DANS LA MARE AVEC TIME WARRIORS QUI EST SANS CONTESTE LE PLUS BEAU DANS SON GENRE.

Time Warriors

EN RÉSUMÉ

La légende veut que les héros soient immortels : l'Antik a dû en entendre parler, car il a fait revenir d'entre les morts les plus grands guerriers de l'histoire. Issus des quatre coins du monde, ces héros doivent s'affronter dans un ultime combat dont l'enjeu est un royaume. Mais ce combat les entraînera dans la lutte éternelle entre le bien et le mal.

Dans un jeu de baston, ce qui compte, ce n'est pas le scénario (heureusement d'ailleurs, si on en juge par ce qui précède) mais la réalisation et la jouabilité. Time Warriors est de ce point de vue excellent, car il est à la fois splendide (surtout dans sa version 3DFX, bien sûr), varié (des combattants de tous les horizons et deux persos cachés) et très rapide. Il manque cependant un peu de cette finition qui caractérise les jeux consoles, mais on s'en rapproche à pas de géant.

Le repos du guerrier

Les cheat codes

Les cheat codes qui suivent utilisent les touches par défaut du joueur 1 (S pour le bas...). Si vous avez modifié les touches ou que vous êtes le joueur 2, effectuez la correspondance avec vos touches actuelles.

WILL : ce boss n'est accessible que par cheat code. Dans l'écran de choix des personnages, enfoncez la touche J, puis la touche I, puis la touche S (vous avez alors trois touches enfoncées), puis lâchez la touche J, la touche I et enfin la touche S. Will apparaît dans la fenêtre du choix du personnage.

GOSHEM : comme pour Will, il faut utiliser un cheat code pour avoir Goshem. Maintenez enfoncée la touche J, puis la touche S, puis la touche I (les trois touches sont alors enfoncées), puis relâchez la touche J, puis S, puis I. Goshem apparaît aussi dans la fenêtre de choix.

MODE DÉFORMÉ : dans ce mode, le personnage du joueur qui fait la manipulation a des pieds et une tête un peu plus gros. Maintenez enfoncée la touche S, puis J, puis I (trois touches sont alors enfoncées), puis relâchez la touche S, puis J, puis I. Un petit bruit indique que la manipulation a bien été effectuée.

Pour finir le jeu sans problèmes

Si vous avez du mal à finir, modifiez les options de jeu de la façon suivante : niveau = débutant, points de vie joueur 1 = 200, points de vie joueur 2 = 100, autodéfense joueur 1 = On, autodéfense joueur 2 = Off, temps du round = 30, nombre de rounds = 1.
Prenez ensuite Yrwen et frappez sans arrêt avec les coups d'épée (ils font plus mal que les coups de pied).



Vous trouverez dans cette solution tous les coups de tous les personnages du jeu. Les coups sont indiqués avec les lettres A, B, C, D, qui correspondent respectivement aux tir A, tir B, tir C, et tir D du panneau de modification des touches (A correspond donc à la touche U pour le joueur 1....)

Coups généraux pour tous les personnages

→ → : courir.

← ← : bond en arrière.

↓ ↓ : roulade à droite.

↓ ↑ : roulade à gauche.

YRWEN



C'est sans aucun doute le personnage le plus puissant du jeu, car il a des combos et des coups faciles à mettre en œuvre. Avec la flèche celtique ou le cromlech d'acier, il peut d'ailleurs facilement éjecter un personnage hors du ring.

COUPS SPÉCIAUX

← + A, A, A, A : flèche celtique.
→ + B, B, B, B : cromlech d'acier.
↓ ↘ → + A : tornade d'étoiles.
↓ ↙ ← + B : retour à la terre.
↓ ↑ +B : tranche furtive.
↘ +A : Excalibur.
↙ +A : salut gaélique.
↙ +B : rase-dolmen.

COUPS MAGIQUES

← ↙ ↓ ↘ → + B : feux de la Saint-Jean.
→ ↘ ↓ ↘ → ← + B : l'esprit de Tytious.

COMBOS

↙ + A, B, B, A, A : taille-menhir.
→ + D, C, D : empreintes bretonnes.
↙ + B, B, A, A, A, A, B, B : taille-kilt.





IZ-BAAL



Iz-ball est un personnage intéressant à jouer car ses coups sont assez spectaculaires et comme Yrwen, il a un combo redoutable (le Sindbad sorbet), qui est quasiment imparable (même en autodéfense).

COUPS SPÉCIAUX

← + A, A, A, A, A : lampe merveilleuse.
← + C : shalom (*).
↓ ↙ ← + B : sabre d'Orient.
↓ ↙ ← + A : signe de l'eunuque.
↘ + B : gorge persique.
↘ + A : coupe-jarret.
↓ ↓ + A : l'appel du génie.
→ + B : caresse du fakir.

COUPS MAGIQUES

← ↙ ↓ ↘ → ← + B : sésame.
← ↓ ↘ → ↘ ↓ + D : mille et une lumières.

COMBOS

→ + A, C, B : baba d'Ali.
→ + D, C, D : babouches brûlantes.
→ +B, B, B, B, D : Sindbad sorbet.
↓ ↘ → + B, A, B, C, D, D, C : quarante voleurs.



HYSIS



Cette beauté égyptienne est très agréable à jouer, car elle a des combos splendides et elle est extrêmement rapide. Dommage qu'elle frappe moins fort que ses adversaires mâles et que ses épées soient si courtes.

COUPS SPÉCIAUX

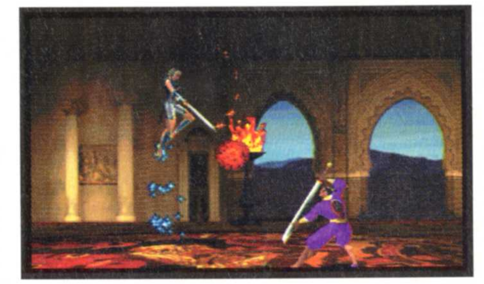
↓ ↘ → + D : demi-lune.
← → + B : descente du Nil.
↙ + C : pied de nez de Cléopâtre.
→ → + D : Ramsès II.
↓ ↘ → + C : cadran solaire.
→ → + A : trait du scribe.
→ ↓ ↘ + B : saut de Cheops.
→ → + C : balayage de la Basse-Égypte.

COUPS MAGIQUES

← → ← → + A : malédiction de Râ.
← ↙ ↓ ↘ → ↓ + B : pyramide de feu.

COMBOS

→ + A, B, C, A, C, D, C, C, D : vallée des Rois.
→ + B, B, B, C, C, C, A, A, B : danseuse d'Assouan.



MOLLOCH



Comme on pouvait s'en douter à son apparence, Molloch est le personnage bourrin du jeu : il frappe sans style avec sa hache mais suffisamment vite pour placer des coups. Ce n'est tout de même pas le plus intéressant à jouer.

COUPS SPÉCIAUX

→ → + B : frappe du bourreau.
↘ + C : gnak.
← + C : affront du matin.
← + B : coupe-gorge.
↙ + D : ruse du soir.
↓ ↘ → + D : genou de pierre.
↓ ↙ → + D : ciseaux d'Arnor.
↙ + C : tour du nain.

COUPS MAGIQUES

→ ↘ ↓ ↙ ← → + A : souffle du dragon.
↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + B : dragon de Syth.

COMBOS

↘ + D, C, D : danse de l'ours.
↘ + A, B, C, D, D : souvenir des crânes.
↓ ↘ + C, D, D : triple couronne.

APOKLES



Apokles est un moulin à coups : il donne des coups d'épée à très grande vitesse et avec plus de force qu'Hysis. Cet avantage est compensé par un faible nombre de coups spéciaux.

COUPS SPÉCIAUX

← → + B : plongeon de Zeus.
← ↙ + B : pirouette d'Apollon.
↓ ↙ ← + C : cheval de Troie.
↓ ↘ → + D : talons agiles.
↙ + A : coupe d'Eros.
↓ ↓ + D : voyage d'Ulysse.
← ↙ ↓ ↘ + A : prière d'Aphrodite.
→ → + B : bouclier d'Herakles.

COUPS MAGIQUES

← ↙ ↓ → +B : l'appel d'Hephaïstos.
← → ← → ↓ ↘ → + D : feux de Zeus.

COMBOS

↘ + A,A,A,B,B : victoire de Samothrace.
↙ + C,D,C,D : montée de l'Acropole.
↙ + D,C,C,D : coureur de Marathon.

OLOF



Les coups magiques d'Olof sont assez difficiles à sortir et sa lenteur le place plus souvent en victime qu'en bourreau. Utilisez les combos pour vous en sortir.

COUPS SPÉCIAUX

← + A : banquet d'Odin (*).
← ↙ ↓ ↘ → + B : boomerang viking.
↓ ↘ → + C : drakkar volant (*).
→ ← + A : marteau de neige.
↘ + B : marteau d'Odin.
↘ + A : marteau de Thor.
↓ ↙ ← + B : marteau de Grossebaf.
↓ ↘ ← + B : marteau de Kerosen.

COUPS MAGIQUES

← ↙ ↓ → ↘ ↓ + A : colère d'Olof.
→ ↘ ↓ ↙ ← ↙ ↓ + B : to be or not to be.

COMBOS

→ + A,B,B,C,C : danse des crânes.
→ + B,B,C,C,C,B : invasions normandes.
↘ + C,A,D : souvenir d'Erik le Rouge.

SHODAN



Le style de Shodan est très particulier : de loin, il attaque avec l'hara-kiri et de près, avec le yin & yang ou la tornade nippone. Autant dire que c'est un adversaire redoutable et insaisissable.

COUPS SPÉCIAUX

↙ + D : yin & yang (*).
→ ← + B : tornade nipponne.
→ → + A : hara-kiri (loin).
↓ ↓ + D : voyage shinto.
↙ + B : pousse-pousse.
↓ ↘ → + D : soleil levant.
↘ + C : coupe-citron.
↓ ↙ ← + D : jiu-jitsu.

COUPS MAGIQUES

↓ ↘ → ↓ ↘ → + B : karaoké.
← → ↘ ↓ ↙ ← → + D : Fuji-Yama.

COMBOS

→ + C,C,D,D,C : kamikazé.
→ + B,B,B,A,C : goût du saké.
← + A,B,C,D,D,C,B : théâtre nô.

DONG



Le bâton de Dong peut paraître un peu ridicule face aux épées de ses adversaires, mais cela lui permet de frapper d'un peu plus loin. Utilisez cet atout pour garder vos distances.

COUPS SPÉCIAUX

↙ + D : tour de l'Everest.
→ + D : piment pékinois.
↓ ↘ → + C : saut du Shaolin.
↓ ↘ → + A : bo-do agité.
← + B : réveil du lotus (*).
↙ + A : revers du lama.
↓ ↙ ← + C : petite muraille.
↓ ↙ ← + A : vase ming.

COUPS MAGIQUES

→ ↘ ↓ ← → + A : artifices mandchous.
↓ ↘ → ← ↙ ↓ + D : lévitation orageuse.

COMBOS

↘ + C,D,C : kung-fu.
↙ + A,A,D : pâtés impériaux.
↓ ↙ ← + C,C,D,B : cité interdite.



WILL



Ce boss intermédiaire original peut faire tourner l'adversaire en bourrique avec sa téléportation (pouf) et sa charge (Carabosse). Sa fourche très longue est aussi impressionnante, mais attendez d'avoir vu l'arme de Goshem.

COUPS SPÉCIAUX

← ↙ ↓ ↘ → + B : Carabosse.
↓ ↘ → + A : saut de fourche.
↓ ↓ + D : pouf.
← + C : chasse-moineaux.
→ → + A : bouchon de paille.
← → + A : claque de l'épouvantail.
↙ + C : pied de citrouille.
↓ ↘ → + B : coup de fourchette.

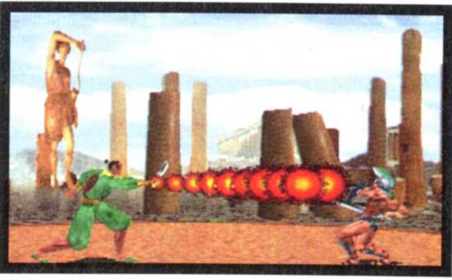
COUPS MAGIQUES

← ↙ ↓ ↘ ↓ ↙ + D : feux de paille.
← → ← ↙ ↓ ↘ + B : fête d'Halloween.

COMBOS

↙ + A,B,C,C,A : champ de maïs.
↙ + D,C,D,C,C : turlupin d'Oz.
↘ + A,A,B,A,A : moisson de printemps.





GOSHEM



Le big boss mérite bien son nom car il peut toucher de très loin avec sa hallebarde. Il est cependant moins vif que les autres personnages, alors évitez le contact.

COUPS SPÉCIAUX

↙ + C : ruade de Belzébuth.
→ + A : sceptre tournant.
← + B : toupie diabolique.
↘ + A : pic de Dante.
→ ↓ ↘ + D : double sabot.
↓ ↙ ← + D : pirouette satanique.
← → + B : corne d'aurochs.
↓ ↘ → + B : tacle de Lucifer.
→ + B : main gauche du diable.
↙ + A : division des corps.
← + A : lime à ongles.
← → + A : revers du Malin.

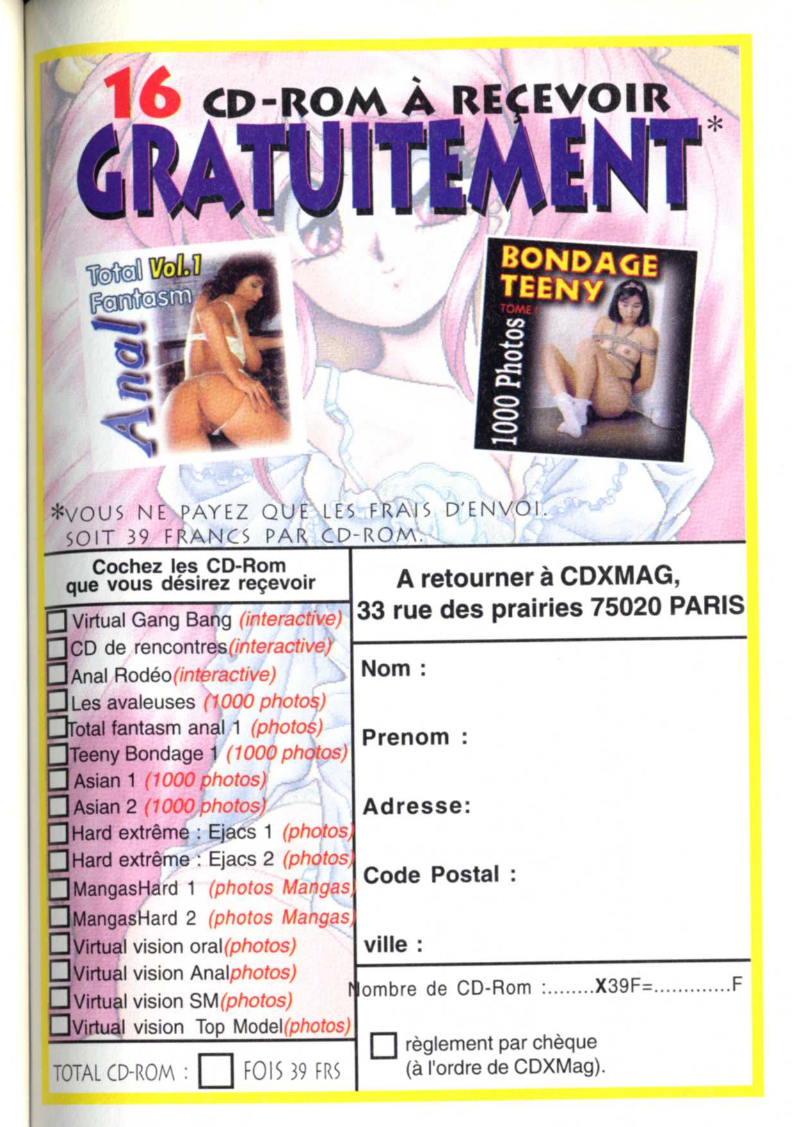
COUPS MAGIQUES

← ↙ ↓ ↘ → ← ↙ ↓ ↘ → + D : jugement dernier.
← → ← ↙ ↓ → ↘ ↓ + B : feu purificateur.

COMBOS

↓ ↘ → + B,D,A : Grand Canyon expérience.
→ ↓ ↘ + D,D,B,A : retour vers l'enfer.
↘ + A,D,D,B : l'éveil de la bête.





*VOUS NE PAYEZ QUE LES FRAIS D'ENVOI. SOIT 39 FRANCS PAR CD-ROM.

Cochez les CD-Rom que vous désirez reçevoir

- ☐ Virtual Gang Bang *(interactive)*
- ☐ CD de rencontres *(interactive)*
- ☐ Anal Rodéo *(interactive)*
- ☐ Les avaleuses *(1000 photos)*
- ☐ Total fantasm anal 1 *(photos)*
- ☐ Teeny Bondage 1 *(1000 photos)*
- ☐ Asian 1 *(1000 photos)*
- ☐ Asian 2 *(1000 photos)*
- ☐ Hard extrême : Ejacs 1 *(photos)*
- ☐ Hard extrême : Ejacs 2 *(photos)*
- ☐ MangasHard 1 *(photos Mangas)*
- ☐ MangasHard 2 *(photos Mangas)*
- ☐ Virtual vision oral *(photos)*
- ☐ Virtual vision Anal *(photos)*
- ☐ Virtual vision SM *(photos)*
- ☐ Virtual vision Top Model *(photos)*

TOTAL CD-ROM : ☐ FOIS 39 FRS

A retourner à CDXMAG, 33 rue des prairies 75020 PARIS

Nom :

Prenom :

Adresse:

Code Postal :

ville :

Nombre de CD-Rom :........X39F=............F

☐ règlement par chèque (à l'ordre de CDXMag).



1 CD gratuit au choix Pour 400 francs d'achat ou plus, cochez un CD GRATUIT au choix !

Bon de commande à renvoyer à CYBER PRESS, 19 rue Lisfranc 75020 Paris

Règlement à l'ordre de CYBER PRESS, chèque ou CB

Nom.................................Prénom.................................

Adresse...

CP......................Ville...

_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_/

expire _|_|_|_/ | Je certifie être majeur. Signature

- ☐ 1)Interactive Draghixa (99F)
- ☐ 2)Tabatha Interactive (99F)
- ☐ 3)Tabatha vs Draghixa (99F)
- ☐ 4)Filles d'Aldo bergman (99F)
- ☐ 5)Femmes extreme 1 (99F)
- ☐ 5-bis)Femmes extreme 2 (99F)
- ☐ 6)Zara White temple (99F)
- ☐ Filles Mike Ancher (99F)
- ☐ 7) D & P n°3/caresses (49F)
- ☐ 8) D & P n°6/amateurs (49F)
- ☐ 9) D & P n°1/pipes (49F)
- ☐ 10) D & P n°2/lesbiennes (49F)
- ☐ 11) D & P n°5/couple pervers (49F)
- ☐ 12) D & P n°4/Asiatiques (49F)

+Port 39 Francs TOTAL:..................

45 CD Rom de charme à recevoir GRATUITEMENT

Il suffit de les demander sur le



1-Choisissez le ou les CD désirés.
2-Laissez-nous simplement vos coordonnées sur le 3617 *PointCD* ou renvoyer le bon de commande ci-dessous.
3-Vous les recevrez Gratuitement, sous plis discret par la poste en 48 heures.

Une offre vraiment complète : Video, Mangas, photos, jeux interactifs



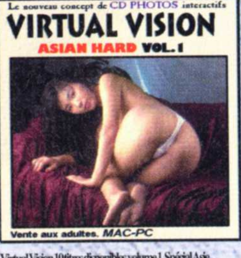
Nippon Hard 1 : vidéo mangas X en V.F. et en plein écran, 4 titres disponibles Mac & PC.



La nouvelle collection "Stars du X interactives". Avec LEA MARTINI.



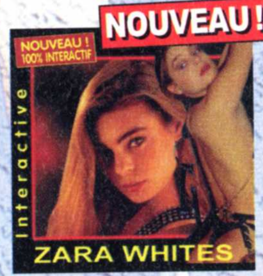
PLEASURE CD N°1, la référence du CD ROM X, avec la célèbre "pipe du mois"



Virtual Vision 10 titres disponibles volume 1 Spécial Asie.



Draghixa triple jeu avec Draghixa et Julia Channel.



Un incroyable CD interactif avec ZARA WHITES.

Oui, je souhaite recevoir par la poste, sous plis discret les CD Rom **GRATUITS** suivants.
Je ne paye que les frais d'envoi & d'expédition soit 39 F par CD.

BON DE COMMANDE

à renvoyer à PointCD 52 avenue Parmentier 75011 Paris.

CB n° _|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_/ **CB**expire _|_|_|_/

Nom :..Prénom..

Adresse :..

Code Postal ....Ville...

- ☐ Draghixa triple jeu - *interactif*
- ☐ Lea Martini Interactive - *interactif*
- ☐ Oral Games - *interactif*
- ☐ Voyeur extrême - *interactif*
- ☐ Virtual secrétaire - *interactif*
- ☐ Virtual Gang Bang - *interactif*
- ☐ Zara Whites interactive - *interactif*
- ☐ Virtual Vision Anal - *Photos*
- ☐ Virtual Vision Mangas - *Photos*
- ☐ Virtual Vision Oral - *Photos*
- ☐ Virtual Vision Top Model - *Photos*
- ☐ Virtual Vision ASIE - *Photos*
- ☐ Shin Angel - *Vidéo Mangas*
- ☐ L'odyssée du plaisir - *Vidéo Mangas*
- ☐ Humiliations Mangas - *Vidéo Mangas*
- ☐ Esclaves & soumises - *Vidéo Mangas*

Nombre de CD :......... fois 39fr =................ fr

Règlement par CB ou chèque à l'ordre de POINTCD

Je certifie être majeur
Signature

MDK

La tête au carré

VOILÀ PEUT-ÊTRE LE JEU QUI VA RÉVOLUTIONNER UN GENRE : LES DOOM-LIKE, BIEN QU'IL N'EN SOIT PAS UN. J'AI VRAIMENT L'IMPRESSION QUE LE MODE SNIPPER VA ÊTRE UTILISÉ UN PEU PARTOUT. ENFIN BON, JE ME TROMPE PEUT-ÊTRE. MAIS QUEL CONFORT DE JEU, TIRER EN FOURBE SUR DES ENNEMIS QUI NE S'Y ATTENDENT PAS...

éditeur
INTERPLAY

configuration
pentium 60, 16 Mo de RAM, CD 2X

textes et voix
FRANÇAIS

sortie
AVRIL 97

EN RÉSUMÉ


Les Terriens viennent de découvrir les «Energy Streams». C'est génial, cela permet de se déplacer à très grande distance en un rien de temps. Malheureusement, les extraterrestres qui traînaient dans le coin trouvent aussi cette découverte fort appréciable. Pour la bonne et simple raison qu'ils ont — soupir de déjà vu — décidé d'envahir la Terre. Trois individus décident de lutter : Max, Docteur Flux et Kirk. MDK. Signalons au passage que ces initiales n'ont rien à voir avec Murder Death Kill ; rien à voir donc avec Demolition Man, le film avec l'autre intellectuel.

Conseils de jeu

Voici quelques astuces qui vous aideront à jouer. Ce sont des réflexes à adopter dès le premier niveau, histoire de prendre de bonnes habitudes.
- Straffez, straffez et straffez encore (mitraillez, en somme). Vous pourrez éviter ainsi les gros missiles bleus qui vous tomberont dessus tout au long du jeu.
- Courez, vos ennemis ne sont pas spécialement rapides et grâce à cette technique, on peut passer une salle sans le moindre coup de laser.
- Avant d'entrer dans une salle, passez en mode Snipper et jetez un coup d'œil pour voir si vous ne pouvez pas dégommer des ennemis, tranquillement, alors qu'ils sont inactifs, immobiles.
- À chaque début de niveau, vous pourrez ramasser des bonus. Ou vous prendre des missiles en pleine poire. Pour éviter ce désagrément, voici un truc. Ne paniquez pas ! Vous voyez par exemple un parachute avec un quelconque bonus. Placez-vous juste dessus. Le temps qu'il arrive, pour éviter les missiles, allez à droite ou à gauche.
- Détruisez avant toute chose ce qui produit les monstres : les générateurs. Ou les chiens mécaniques, qui appellent en renfort des ennemis, qui seront parachutés.
- Suivez cette solution à la lettre.
- Quand vous êtes en mode Snipper ou dans une mission de bombardement, servez-vous de la souris : c'est dix fois plus rapide.

Ces codes se tapent en jouant normalement. Néanmoins, il existe une restriction Ì5; on ne peut les taper qu'une seule fois par niveau. Décidément, MDK est un jeu à part.

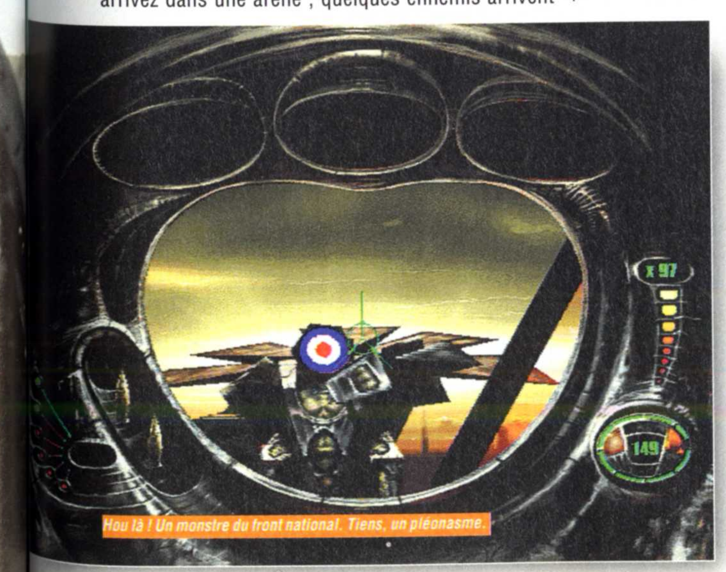
100 % de santé :	*healme*
Super mitrailleuse :	*ineedabiggun*
Mortier :	*iliketolob*

Codes

Niveau 1

Dans la salle où vous atterrissez, attrapez la «superforme» pour booster votre énergie à 150. Avancez dans le couloir, le premier d'une longue série. Vous arrivez dans une arène ; quelques ennemis arrivent quand vous en approchez. Après un règlement de comptes en bonne et due forme, prenez la plus petite explosion nucléaire du monde et utilisez-la sur la porte suivante. Vous aurez ainsi accès à un nouveau couloir, contenant une pomme (10 % d'énergie en plus — sauf si vous avez dépassé les 100 %, ce qui est probable, avec la super-forme du début). Au bout du couloir, vous arrivez dans la salle d'entraînement. Passez en mode Snipper. Zoomez sur les promontoires : un ennemi s'y trouve, agitant une cible.

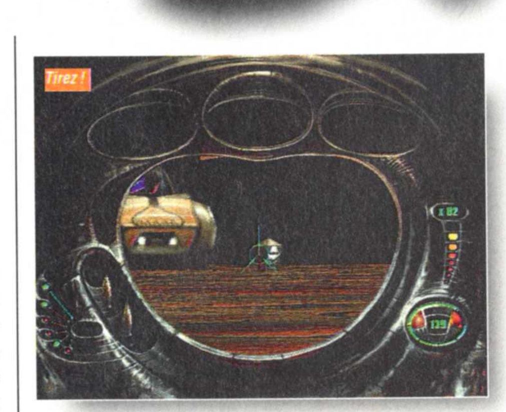
Tirez sur la cible. Répétez l'opération pour les deux autres streums. Une caisse descendra du ciel pour atterrir à la base du promontoire central. Tirez dedans. Une grenade vous tombera aussi dans les mains. Lancez-la sur la paroi vitrée. Placez-vous à l'endroit où est tombée la grenade. Courez, et lorsque vous serez dans le vide, utilisez le parachute. Planez quelques mètres pour vous emparer du mortier, sur la colonne. Il est possible que vous ne réussissiez pas du premier coup ; dans ce cas-là, remontez les deux marches en sautant et réitérez l'opération. L'idéal est de se poser sur la colonne pour la suite des opérations, mais il faut la maîtrise d'un rédacteur de PC Soluces pour y arriver. Si vous y parvenez, passez en mode Snipper et balancez un obus dans le pentagone noir (juste à l'angle pointant vers le haut), au-dessus du triangle bleu. Si vous n'êtes pas sur la colonne, il faut faire la même chose mais la réussite du tir est plus hasardeuse. La manière la plus simple d'y arriver est de se mettre juste devant la colonne, bien dans l'axe porte/colonne (aidez-vous de la touche «X» et des flèches pour y arriver). Après le succès de cette opération, la porte est ouverte.



Hou là ! Un monstre du front national. Tiens, un pléonasme.

Vos premières armes

Prenez la grenade et la poupée gonflable sur roulettes. Tirez aussi dans le plot hexagonal. C'est une machine à fabriquer les ennemis. Quand vous en croiserez sur votre chemin, ce sera votre objectif principal. Tuez ensuite les monstres sur les plots. Sautez de promontoire en promontoire, toujours plus haut. Prenez la pomme. Avancez dans le couloir. Attention, ça va fighter. Notre problème, ce sont les points de vie, non ? Alors rusons. Avançons dans l'allée, vers la gauche. Un tank fabriquant des ennemis va bientôt être largué. Passez en mode Snipper et repérez l'espèce de bidon avec une tête de mort à côté. Dès que le char sera à côté, tirez dessus. C'est un des moments-clés de ce niveau qui n'en est qu'à ses balbutiements.



Tirez !

Si vous faites mouche, le char explosera d'un seul coup. Sinon, il va falloir que vous éliminiez la tourelle, le char lui-même, les pilotes et tous les ennemis générés par ce véhicule. Ça fait du taf. Après cela, toujours en mode Snipper, repérez la porte tout au fond de l'endroit. Vous verrez trois têtes de mort au-dessus. Mouchez l'une d'entre elles. Vous accéderez dans une nouvelle pièce. Pénétrez-y après avoir fait le ménage et pris grenades, pommes, obus, attaque aérienne d'os. Dans la nouvelle salle, détruisez la tourelle et les ennemis. La tourelle révèle un passage vers un couloir qu'il vous faut bien entendu emprunter. Mais avant, vous pouvez prendre les pommes. Prenez la super-mitrailleuse et avancez. Vous arriverez dans une sorte de station de métro. Ce n'est pas vraiment le métro



qu'attendent ces abrutis d'ennemis, mais vous. Montrez-leur qui vous êtes à coup de mitrailleuse.

Métro, boulot, bobo

Attention, il y a deux générateurs de monstres ici. Un tout de suite à gauche quand vous arrivez et un autre sur le quai d'en face, dans un passage perpendiculaire au quai. Débarrassez-vous ensuite de tous les ennemis et préparez-vous à une chaude rencontre. Préparez le mode Snipper : sélectionnez des munitions autres que les bombes normales. Avancez vers la porte du fond qui porte le symbole du char et feu à volonté ! Il se peut que de nouveaux ennemis arrivent derrière vous, donc méfiance. Vous n'avez plus qu'à prendre le couloir suivant, non sans avoir pris les grenades dans le train. La nouvelle arène est composée de trois bâtiments et d'une sortie, en face de l'endroit où vous vous trouvez. Commencez par détruire l'espèce d'armoire électronique. Je sais pas trop à quoi cela sert, mais j'ai eu l'impression que sa destruction neutralisait les défenses antiaériennes de l'adversaire; et c'est très important pour la suite. Rapidement, un astronef va arriver. Allez dessus.


À la souris, on s'en tire mieux...

Vous aurez droit à une mission de bombardement. N'hésitez pas. Défoncez tout. Crevez le toit des bâtiments. Lorsque le viseur passe au-dessus d'un ennemi, tirez. C'est aussi simple que cela. Balancez ce qu'il faut dans les tranchées, les générateurs de streums et sur le toit des bâtiments. Si vous faites le nécessaire en ce qui concerne ces derniers, les bâtiments les plus petits seront ouverts lorsque vous vous poserez. Vous remarquerez que vous n'arrêtez pas de vous faire bombarder et c'est un peu pénible. Débarrassez-vous de cet olibrius mais pas n'importe comment. Juste à son décollage du plus grand bâtiment. Cela ouvrira l'édifice et vous pourrez aller férocement détruire le générateur de streums. Ceci fait, la plus petite explosion nucléaire du monde arrivera. Prenez-la et allez ouvrir la porte du fond. Attention, il se peut que des renforts arrivent, un tank notamment. Si cela se produit, laissez tout tomber et concentrez votre attaque sur ce véhicule. Il ne vous reste qu'à balancer votre bombe atomique sur la porte. Allez jusqu'au fond du couloir. Vous vous retrouverez dans une sorte de ravin. Au fond de celui-ci, un lance-missiles ne vous loupera pas si vous vous approchez trop près. Le ravin fait un coude. En vous plaçant vers l'intérieur de celui-ci, vous pourrez tirer sur le lance-missiles. Cette position stratégique permet aux missiles bleus de l'ennemi de s'écraser contre la roche. Ah ! J'allais oublier : lorsque vous déboulerez à cet endroit, six vaisseaux, genre tie-fighters, rôdent. Éliminez-les avant toute chose. Ils ne sont pas très solides. Occupez-vous ensuite de cette tour. Après sa destruction, vous pourrez prendre votre temps. Il faut envoyer des obus dans les bouches d'aération se trouvant au-dessus des fenêtres où s'agitent les monstres. Vous pouvez prendre le «50 % de santé» maintenant, si vous n'êtes pas en grande forme. Maintenant, envoyez les obus, en mode Snipper, bien sûr. S'il vous en manque, retournez sur vos pas. D'autres seront parachutés n'importe où dans le canyon. Un petit conseil : montez sur le promontoire, le plus près des bouches d'aération (pas celui où se trouvait le lance-missiles, celui qui se trouve juste après). Il vous sera beaucoup plus facile d'atteindre l'intérieur des tuyaux.



Après, tout explose... Deux chars arrivent. Détruisez-les en straffant (la fameuse touche «X»). Avancez au bord du précipice, passez en mode Snipper et dégommez les ennemis les uns après les autres.

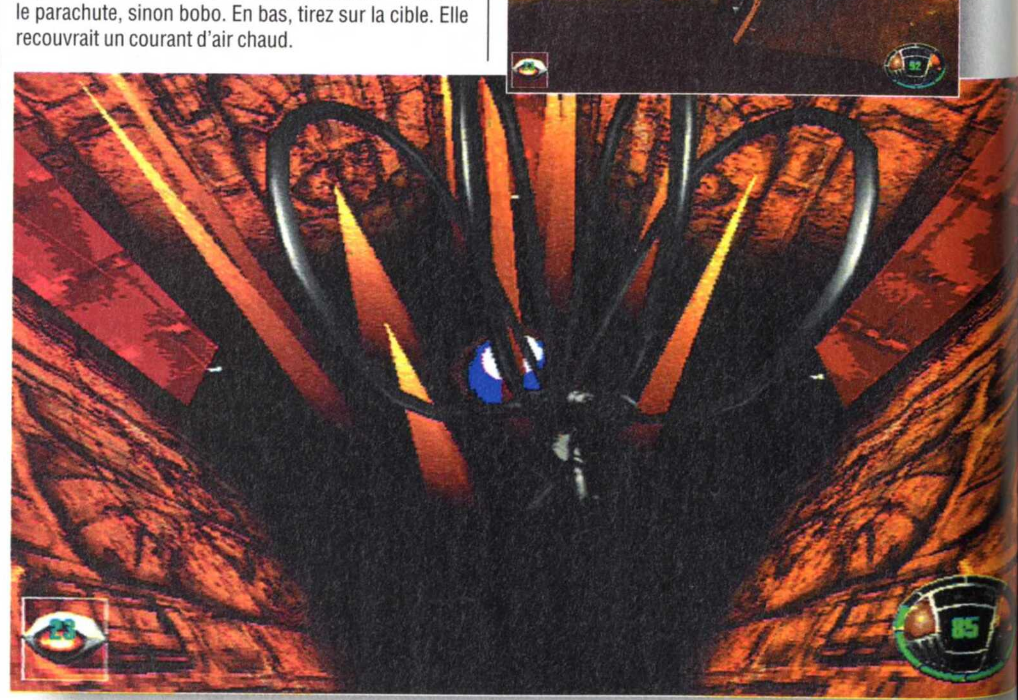
Bonusland

Ils sont au nombre de trois. Vous pouvez ensuite sauter de l'autre côté du ravin en montant sur ses bords, un peu surélevés. Derrière l'endroit où se trouvaient les chars, une super-forme. Si vous loupez votre saut, vous pourrez récupérer des pommes, dans des petites corniches, là où se trouvaient les monstres. Allez ensuite en bas, en vous servant du parachute. Et hop, un des derniers couloirs du niveau. Après l'ouverture de la porte d'entrée, passez rapidement en mode Snipper : vous pourrez souhaiter une joyeuse rafale au streum qui se trouve au-dessus de vous un peu vers la gauche. Un autre sera particulièrement virulent et pénible. Mais de temps en temps, il passera devant vous. Avec un peu de patience, vous pourrez vous en débarrasser. Il restera encore quelques ennemis dans la salle. Éliminez-les comme vous vous êtes chargé du monstre «sauteur». Là, la manœuvre pour sortir de cette salle est un peu délicate. Baissez la tête. Vous voyez une cible. Il faut que vous descendiez — utilisez le parachute, sinon bobo. En bas, tirez sur la cible. Elle recouvrait un courant d'air chaud. Passez dessus et ouvrez votre parachute. Vous arriverez en face d'une sorte de plongeoir. Placez-vous dos à l'espèce de colonne de lumière montante. En levant la tête, vous aurez une vue d'ensemble de la salle. Vous devez passer par la gauche et sauter de plate-forme en plate-forme. C'est dur, car il faut sauter quatorze fois et ce n'est pas toujours évident. À un moment, on se retrouve sur un plongeoir similaire au premier. Sur celui-ci, vous pourrez sauter jusqu'à la plate-forme en forme de croix. Allez-y, prenez les objets (balles à tête chercheuse, 50 % de santé) et passez par la porte. Vous arriverez dans un nouveau lieu. À droite, une porte qui s'ouvre grâce à une bombe atomique.

Une vie de chien

En face, une armée de robots extrêmement balèzes. Allez à gauche en évitant de vous rapprocher de la porte aux robots. Au bout du couloir, tirez sur le robot chien. Passez dessus : voilà un magnifique déguisement. Vous passerez ainsi inaperçu dans la salle des robots. Dans celle-ci, prenez la «bombe la plus intéressante du monde». Vous redeviendrez vous-même avant de vous en saisir, pas de panique. Dès que vous l'aurez, activez-la et barrez-vous vers la sortie. Faites-la ensuite exploser, lorsque tous les robots seront à côté. Une fois tous les robots détruits, vous pourrez sortir (la porte était verrouillée après votre entrée); une bombe atomique sera larguée. Prenez-la et utilisez-la pour ouvrir la porte atomique. Vous touchez au but. Franchissez le couloir et allez sur la grille d'aération. Le parachute se déploie automatiquement. Vous êtes dans le dernier lieu du niveau. Il faut tuer le soldat qui se trouve dans la cabine en face de vous. Passez en mode Snipper et balancez-lui tout ce que vous avez. Des grenades Snipper arriveront. Ainsi que deux astronefs d'ailleurs. De l'un d'entre eux, des gardes seront parachutés. Dans l'autre, une caisse, avec une tête de mort. Quelque chose qui vous est destiné. Alors, prenez les devants : tirez dedans alors qu'elle est encore

Et d'un !



en vol. Cela détruira les deux astronefs s'ils sont assez proches l'un de l'autre. Si la cargaison passe, revenez sur vos pas et plongez dans le gouffre. Pour éviter les missiles bleus du soldat, straffez. Zoomez le plus possible sur le boss de fin et tirez.

Plusieurs grenades seront quand même nécessaires. Séquence du couloir spatial...

Niveau 2



Le début d'un beau niveau.

Ce niveau est l'un des plus beaux, alors ouvrez bien vos yeux, ne serait-ce que pour survivre. Commencez par prendre la grenade qui atterrit derrière vous. Descendez dans le couloir et tirez sur le robot gardant l'entrée, puis sur le robot chien. Allez chercher la bombe nucléaire en vous méfiant des astronefs, ils vous canardent. Ouvrez la porte grâce à la bombe et entrez dans le couloir... glissant. Première séquence de luge ! Allez doucement. Cela sera plus facile pour récupérer les bonus sur votre route. Là, une pomme en l'occurrence. Pour freiner, c'est bien entendu la flèche arrière. Vous arriverez dans une salle où des lasers sont projetés contre un mur. Il va de soi que vous devez passer entre les lasers et le mur. Mettez-vous en face des lasers et déplacez-vous à l'autre bout de la pièce en straffant. Avec un peu d'expérience, on y arrive facilement. Vous arriverez dans un couloir, là aussi, vous pourrez faire de la luge. Au bout de la «piste», une bouche d'aération, prenez-la puis allez dans la salle qui se trouve un peu en dessous de vous. Laissez-vous planer jusqu'à elle. Vous arriverez dans une salle avec une grande baie vitrée. Prenez le mortier sur la pente, si vous n'en avez plus, et balancez un obus en mode Snipper dans la petite fente de la baie. Quand vous aurez réussi, vous pourrez récupérer «la plus petite explosion nucléaire du monde». Utilisez-la sur la porte suivante et montez la pente. Vous vous retrouverez sur un chemin transparent, surplombant une salle. Straffez sur celle-ci pour tuer l'ennemi qui se trouve en bas. Continuez à avancer sur la rampe et sautez sur le promontoire en face de vous.

Sports divers

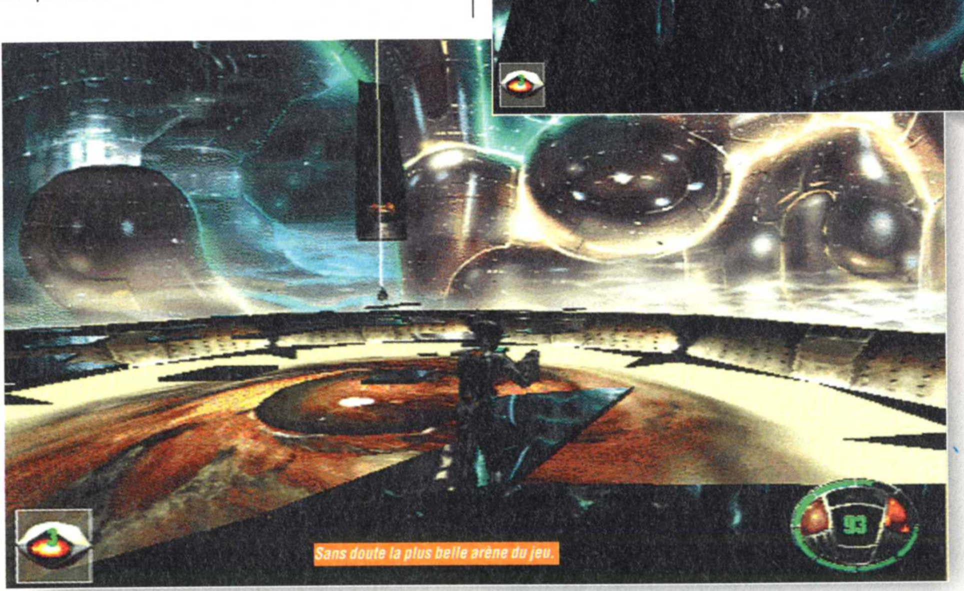
Vous y récupérerez une grenade. Descendez ensuite les plots rouges, si ce n'est déjà fait, pour créer un trou menant sur une piste. Allez, une petite séance de luge de plus. Là, vous arriverez dans un lieu complètement bizarre. Tirez sur les monstres et montez sur le troisième «cigare géant».

Vous récupérerez déjà 50 % de santé. Une fois dessus, tirez quelques coups, n'importe où. Drôle de situation : sur le cigare géant, on tire quelques coups... Le recul que vous créerez avec votre arme additionné aux tirs du cigare vous propulsera à travers la vitre se trouvant derrière vous. Sortez votre parachute si vous ne voulez



Les lasers tirent des cibles, en face. Rien pigé...

pas vous faire trop mal. En bas, faites le ménage (il existe un générateur de monstres), prenez la superforme puis utilisez votre parachute sur la bouche d'air chaud. Là encore, il faut sauter de plate-forme en plateforme, en essayant d'éviter les tirs du fond de la salle. Vous pouvez aussi straffer comme précédemment, mais c'est plus difficile (il ne faut pas oublier de sauter pour ne pas tomber dans le vide). Néanmoins, avec cette méthode, il est possible d'éviter tous les rayons. Arrivé à mi-chemin, sautez dans la deuxième partie de la salle pour faire le ménage (là aussi, générateur de monstres). Une bouche d'air chaud vous servira pour remonter sur les plates-formes. Vous n'aurez plus qu'à aller jusqu'à la sortie de la salle, quelques plates-formes plus loin. Et une séance de luge en plus.
Freinez vers la fin. Vous dominerez alors une arène aux multiples plates-formes. Tout au fond, une porte de sortie. On y accède en sautant sur les plates-formes. Mais il manque cependant un élément. Pour le faire apparaître, il faut tuer le robot rouge qui n'arrête pas de sauter une fois que vous avez touché la moindre passerelle. Prenez votre élan et envolez-vous le plus loin possible.



Sans doute la plus belle arène du jeu.

Un gros rouge qui tache

Tirez sur le robot rouge en faisant attention de ne pas tomber. Si vous tombiez, ce serait plus difficile car des boules essaieraient de vous rouler dessus. À la Indiana Jones, un peu. De plus, une espèce de masse suspendue à un fil vous fait perdre de l'énergie en vous percutant. Arrivé sur une plate-forme, faites-vous le robot rouge. Straffez sans cesse pour éviter les missiles de l'ennemi et la masse. Pas la peine d'essayer le mode Snipper pour le robot, il n'arrête pas de bouger. Dans cette arène, il faut vous dépêcher ; en effet, des renforts arriveront si vous traînez. Bon, passons à la suite et prenons le prochain couloir. Ce nouvel endroit est bizarre. Beau, mais bizarre. Et rempli d'ennemis surtout. Il n'y a pas de recette miracle. Il faut tous les tuer. Commencez par éliminer les «tie-fighters», très menaçants mais si fragiles... Occupez-vous du reste au gré de vos humeurs. Vous trouverez bientôt «la plus petite explosion...»

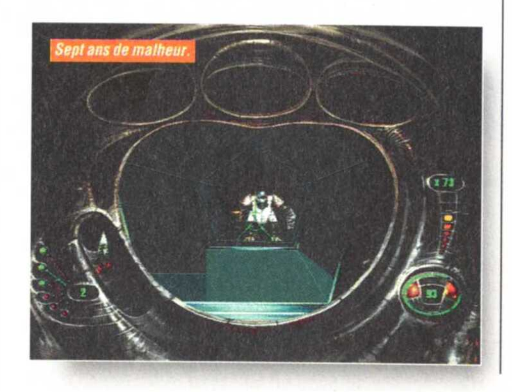
Prenez-la et allez l'utiliser sur la porte qui se trouve derrière la tour de verre. Prenez la bouche d'air chaud et allez dans le couloir, en planant, une fois en haut. Vous arriverez à une nouvelle bouche. Là encore, montez. Vous arriverez sur une plate-forme. Une baie vitrée derrière laquelle se pose un vaisseau. Allez dans l'autre

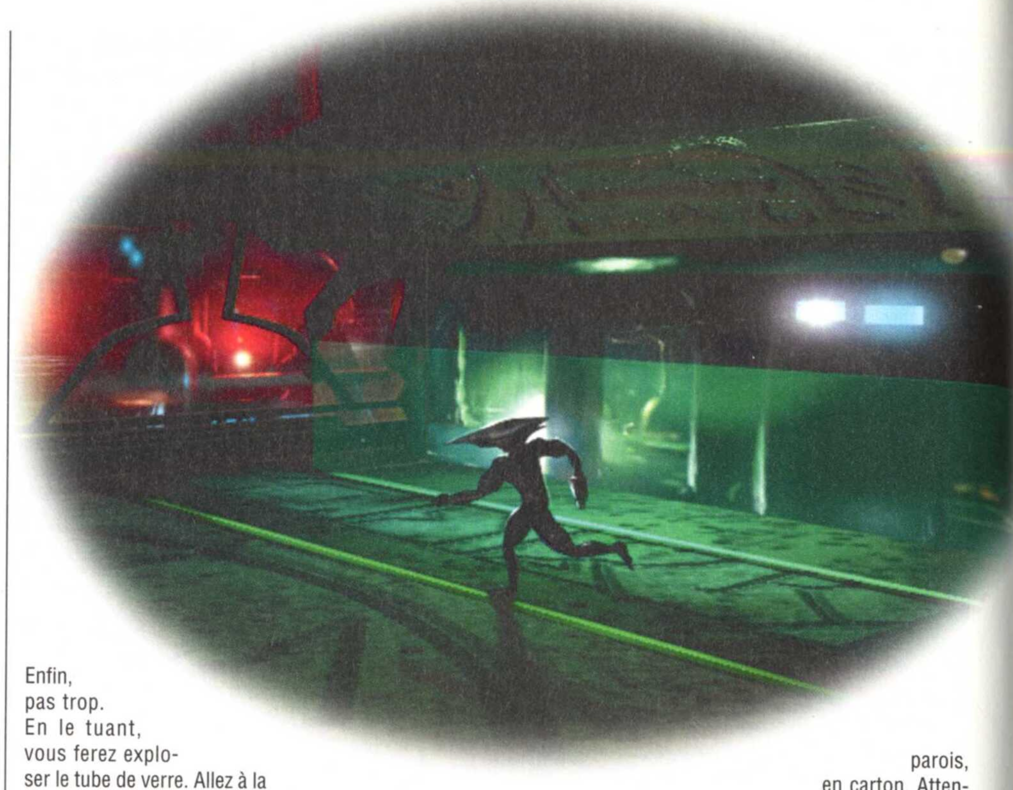


sens. Vous verrez sans doute des streums ; tuez-les. À un moment donné, un vaisseau se posera. Grimpez dessus. Lors du vol, éliminez tous les ennemis ; ça défoule et ça occupe. Ensuite, le vaisseau pénétrera dans un couloir et vous laissera tomber. Vous êtes sur une surface bleu vert. Montez un peu. On ne voit pas forcément bien mais il y a une porte ouverte, découvrant un nouveau couloir : allez-y. Vous arrivez dans la dernière salle, celle du boss de fin. Il se trouve derrière la fenêtre la plus haute. Et zouuuu ! Mode Snipper... Tirez dans cette vitre et visez les yeux de ce nabot. Vous pouvez aussi viser le nez. C'est assez rigolo, on sculpte son visage à coup de flingue. À un certain moment, il en aura assez et fermera le rideau (vous ne verrez plus rien). Repassez alors en mode Normal et tirez sur le vaisseau dans lequel il veut s'enfuir. Attention, des soldats ennemis vont vous ennuyer : ils sont nombreux et se régénèrent sans cesse. Il ne sert donc à rien de les attaquer. Concentrez votre feu sur ce boss qui court dans tous les sens après la destruction du vaisseau. Vous aussi, courez, pour éviter les tirs des ennemis. Lorsque ce sera fini, vous aurez droit à une séquence du couloir spatial.

Niveau 3

Vous arrivez dans un canyon, rempli d'ennemis. Ne vous précipitez pas. Profitez du fait qu'ils vous aient à peine aperçu pour passer en mode Snipper et tirer, notamment sur les tourelles qui se trouvent de part et d'autre de la porte. Le long du canyon, vous verrez des renfoncements où vous vous planquerez de temps à autre pour vous faire quelques ennemis isolés, en fourbe. En approchant de la porte, des «tie-fighters» feront leur apparition. Vous constaterez aussi que quelques monstres s'étaient un peu cachés. Straffez en courant. Une fois débarrassé des indésirables, faites sauter les verrous des portes en tirant dessus. Ce sont les machins blancs triangulaires fixés dessus. Deux monstres kamikazes vous attendent, il est donc préférable d'ouvrir la porte de loin. Et hop, nous voilà dans le premier couloir du niveau. Entrez dans la salle suivante et reculez dans le couloir. Faites-vous les ennemis un par un. Placez-vous au coin du couloir et tirez sur les lasers au fond de la pièce, en mode Snipper, quand ils seront au repos. Pénétrez un peu plus loin dans la pièce, un parachutage de streums aura lieu. Descendez-les. Vous pourrez aussi vous servir d'une poupée gonflable sur roulettes au fond de la piscine et balancer une grenade. Au fond de la pièce, une ouverture. Allez-y, descendez. Oui, justement, descendez tout le monde. Pénétrez dans le puits central et laissez-vous tomber. Mettez quand même votre parachute. Une fois en bas, avancez et passez en mode Snipper pour détruire les deux lasers. Descendez encore et tirez au snipper sur le garde, au bout du couloir de verre en vous collant le long d'une paroi du mur pour ne pas subir ses assauts.


Sept ans de malheur.



Enfin, pas trop. En le tuant, vous ferez exploser le tube de verre. Allez à la cassure. Regardez un peu l'endroit, en deux parties. En bas de celle où vous vous trouvez, une hélice tourne.


Une autre pièce étrange.

Sautez et allez dans l'autre salle. Vous pourrez détruire rapidement deux lasers, à l'intersection des deux salles. Les monstres commenceront à arriver.

J'ai rien compris à cette pièce

Ne vous en occupez pas et, tout en courant, tirez sur les trois cages de verre. Attention, si vous ne tirez plus sur l'une d'entre elles, elle se régénère. Donc, une fois que vous avez commencé à ouvrir le feu sur l'une d'elles, n'arrêtez pas.


Vous avez déjà vu un crapaud fumer ?

Une fois votre mission accomplie, le tuyau suspendu entre les deux salles explosera, révélant un vaisseau spatial à l'endroit où se trouvait l'hélice tout à l'heure. Montez dessus. Vous arriverez dans un endroit on ne peut plus bizarre. On se croirait dans le cybermonde de Sam et Max. Vous êtes dans un décor.
Après avoir récupéré tous les objets, tirez sur l'une des parois, en carton. Attention, ça va fighter sec. Détruisez vite tous les générateurs de monstres possibles. Procédez par étape, calmement. Il vous sera très difficile d'utiliser le mode


Faux et usage de faux

Snipper, tant les ennemis sont nombreux. Planquez-vous derrière les espèces de rochers (à ce niveau du jeu, on commence à ne plus très bien analyser objectivement ce qui se passe à l'écran). Lorsque vous aurez tué tout le monde, vous pourrez emprunter la porte de sortie. Dans le couloir, un laser. Mode Snipper, easy... Vous arriverez ensuite en vue de ce que l'on pourrait appeler la salle de peinture.

La peinture à la hache

Le mode Snipper va être particulièrement savoureux ici, ne sautez pas tout de suite. Vous pouvez, en vous approchant un peu, pas trop quand même, détruire un générateur de streums et deux lasers. J'ai aussi pu dégommer un monstre. Allez, sautez et tirez sur ce qui reste. Deux d'entre eux sont féroces, allez-y à la grenade. Vous pouvez sauter sur les rebords de couleur (jaune, rouge, bleu) pour récupérer des armes. Ensuite, entrez dans le tunnel rouge (celui qui est le plus bas). Il communique avec celui qui se trouve à sa droite. Vous serez ensuite sur un passage vert. Courez sur la flèche jaune et sautez. Utilisez aussitôt le parachute. Normalement, vous arriverez sur une plate-forme jaune, qui vous permettra d'accéder à une sortie bleue. Du bout de ce support, vous pourrez balancer quelques mortiers pour vous débarrasser du robot qui se trouve à l'inté-



rieur. À partir de là, vous dominez la salle. Vous pouvez vous déplacer sur les différentes plates-formes en planant jusqu'à elles, histoire de récupérer des bonus. Pour remonter... vous connaissez le chemin. Allez, engouffrez-vous dans le couloir bleu grâce à un saut puissant. Passez la porte. Le couloir suivant ne contient pas de mauvaises surprises jusqu'à ce que vous arriviez à une nouvelle porte. Derrière, un laser. Un petit coup de mitraille lui donnera l'air moins fier. Passez vite en mode Snipper et dégommez les deux autres lasers, situés plus loin. Approchez-vous un petit peu. Un soldat dans une tourelle vous tire dessus. En mode Snipper, vous pourrez lui tirer dans la tête car il existe une petite ouverture, une sorte de meurtrière, dans son espèce de vaisseau. C'est toujours cette méthode qu'il faudra utiliser pour vous débarrasser de ces vaisseaux. Après avoir franchi la porte, des ennemis jaillissent. Tuez-les... Descendez cette pente. Au bout, une bouche d'air chaud. Passez dessus. En haut, collez-vous à l'une des parois et tirez sur les gardes. Montez sur le rebord supérieur et passez en mode Snipper. Détruisez tout ce que vous pouvez et «entamez» le robot central qui ne verra pas d'un très bon œil qu'on lui tire dessus. Terminez-le à la mitraillette en courant vers lui et en reculant. Attention cependant aux gardes qui arriveront pour le protéger. Détruisez-les en premier. Continuez à avancer sur le rebord, prenez les bonus et placez-vous sous le marteau. Montez alors sur le renfoncement et allez vers la droite. En longeant cette corniche, vous arriverez à une nouvelle porte. En route !

Dans la peau d'Oswald

Au bout du couloir, prenez la bouche d'aération suivante. En haut, prenez le couloir et brisez la vitre en tirant dessus. Allez, hop, mode Snipper. Tirez sur tout. Au centre de l'arène, un bloc de pierre. Montez dessus, sautez (en vous aidant du parachute) sur celui qui se trouve en face, de manière à vous retrouver sous le trou dans le mur.


Il faut que vous alliez dans la fenêtre de droite.

Entrez dans ce trou. Descendez dans la salle et tirez sur l'objet, au centre, jusqu'à sa destruction. Ressortez. La grande double porte s'est ouverte. Allez-y. Attention au monstre kamikaze. Vous arriverez dans une salle protégée par deux monstres. Attirez-les dans le couloir et tirez-leur dessus en straffant. Allez dans la salle et tirez sur l'autel, à plusieurs endroits, et pénétrez dans le trou ainsi créé. Avancez au bout du couloir. À droite, prenez le «50 % de santé» puis dirigez-vous à gauche, dans le couloir. Au bout, descendez le chien mécanique et le soldat. Montez sur le vaisseau. En vol, tirez sur tout le monde. Soyez vif !


Rassurez-vous, vous ne pouvez pas tomber.

Après cette traversée des airs, avancez dans le couloir. Attention, c'est bientôt la fin. À l'entrée de la pièce, un 50 % de santé. Gardez-le, on ne sait jamais... Si vous vous sentiez mal... C'est au fond de la pièce que cela se passe. Des créatures rampantes mais assez vives surgissent de niches. Au-dessus, un hublot tourne. On distingue quatre trous à la circonférence de celui-ci. À certaines périodes, il s'arrête et des lasers surgissent de ces trous. Il faut tirer, en mode Snipper, dans ces trous. Mais les créatures sont assez nerveuses. Il faut en fait tirer au bon moment. Les créatures surgissent à flux régulier sauf quand le hublot commence à freiner. Arrosez ces sales bestioles pendant qu'elles surgissent de leur niche. Dès que vous sentez que c'est plus calme, passez en mode Snipper et avec de simples balles, tirez sur les lasers orange. Essayez d'en avoir deux par passage en mode Snipper. Dès que la roue est complètement arrêtée, les lasers sont lancés. Repassez en mode Normal à ce moment-là. N'oubliez pas que peut-être, derrière vous, un 50 % de santé traîne... Séquence du couloir spatial...

Niveau 4

Vous êtes sur une corniche. Regardez en bas, bonjour vertige... Sautez, en parachute bien sûr. Tombez sur la partie glacée ; si vous tombez à côté, marchez dessus. Vous effectuerez une nouvelle chute. Il faut qu'elle soit la plus courte possible pour éviter de se prendre trop de lasers. Donc, ne déployez votre parachute qu'au niveau du sol. Dans la pièce, il y a cinq robots. Tuez en priorité celui qui se trouve en haut de l'allée en avançant — pas trop près — et en reculant — pas trop loin. Tout ça en courant pour ne pas subir les lasers des autres robots. Une fois que vous vous serez débarrassé de tout le monde, prenez la super-mitrailleuse et allez à l'endroit où se trouvait le super-robot. Vous trouvez un surf. Montez dessus. Yo ! Familiarisez-vous avec cet engin. En appuyant sur Alt, vous pouvez continuer à sauter et avec Ctrl, vous tirez, ce que l'on ne pouvait pas faire avec la luge.

Sans Pamela Anderson...

Ramassez, ça et là, les petits bonus et tuez les streums. Vous arriverez bientôt dans une arène, assez grande. Détruisez l'armoire électronique, comme au premier niveau, et les quelques streums qui n'arrêtent pas de vous coller.
Une bonne petite grenade devrait les calmer. Là, vous pourrez prendre le vaisseau. Attention, ce n'est pas aussi calme — c'est surtout bien plus dangereux, à vrai dire — qu'au premier niveau, mais il est indispensable d'en passer par là. Une fois que vous serez à bord du véhicule, vous n'avez pas tellement droit à l'erreur. Il faut détruire les hautes tourelles, mais aussi les soldats de base qui font des dégâts considérables dans votre carlingue. Cassez tout ce qu'il est possible de détruire (les petites maisons notamment, renferment des bonus). À l'autre bout de l'arène, un robot balèze est à côté d'une maison. À l'aide de quelques grenades, faites exploser les deux. Vous découvrirez une attaque d'os. Les robots n'arrêteront pas d'arriver, donc précipitez-vous vers la sortie pour prendre le surf. Vous aurez un mini-challenge à accomplir dans ce passage. Ramassez dix os. Cela vous permettra peut-être d'obtenir une tornade. La traversée sera rude car vous serez opposé à des ennemis, mais il vous faudra aussi éviter les murs et les cratères. Tout un programme... Des conseils ? Visez bien... Et ne roulez pas comme un fou ! Vous pouvez freiner. Ah, y'a aussi un truc. À l'endroit où la piste se divise en deux, vous verrez un faux plafond. Sautez pour attraper des «Super», en forme d'Earth Worm Jim. Je sais pas trop à quoi ça sert mais ça ne peut pas faire de mal. Vous arriverez




Après un nettoyage en règle.


À la fin du couloir, envolez-vous pour éviter une chute malheureuse.

dans une nouvelle arène. Faites-en le tour, en courant, pour ramasser différents bonus. Y'a deux espèces de monstres qui ont le symptôme de la voiture de "Retour vers le futur" ; ils laissent des traces de feu en courant.

Montez sur le surf. Là encore, le challenge des dix os. Ça devient bien violent.

Foncez le plus vite possible pour ne pas vous prendre trop de lasers. Notamment des soldats derrière les tourelles. Sinon, ce trajet est assez similaire au précédent. Vous arriverez dans une arène où le comité d'accueil est particulièrement chaleureux. Ce n'est pas pire que votre voyage en surf, mais bon... Quand même... Commencez par détruire la tourelle qui vous arrose d'en haut puis précipitez-vous sur le générateur de monstres, situé derrière. Vous pourrez prendre une super-forme. Occupez-vous ensuite du boss de fin, comme tout à l'heure, en balançant régulièrement des grenades dans la bouche d'air chaud sous le boss. Séquence du couloir spatial.



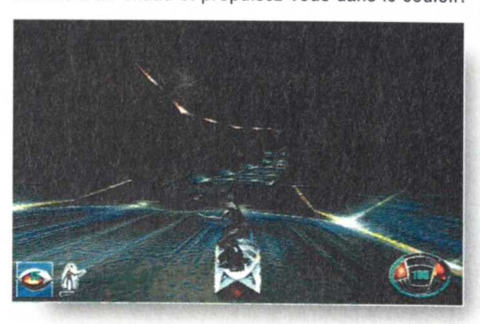
Dans la peau de Jack Ruby

Leur but n'est malheureusement pas le bout de la rue mais vous. Et ça fait mal. Une fois que vous serez suffisamment équipé (après avoir détruit les caisses de fer, contenant aussi des bonus), occupez-vous des deux streums en balançant ce que vous avez. Après leur décès, un char sera parachuté. Vite, mode Snipper : balancez tout ce que vous avez sur cet affreux. Terminez tranquillement l'arène en descendant les petits streums qui traînent.. Si tout s'est bien passé, vous pourrez récupérer une bombe atomique. Balancez-la sur la porte atomique à la base de :

- ❏ ce sous-marin
- ❏ cette baleine
- ❏ ne se prononcent pas

(rayez la mention inutile).

Entrez dans ce sous-marin ou cette baleine, ou ne se prononcent pas, et franchissez les différentes portes. Détruisez les quelques streums se trouvant là et prenez la grenade. Balancez-la dans la bouche d'air chaud, en dessous du vaisseau ennemi. Après quelques tirs, le vaisseau explosera. Attention, il vous tire dessus aussi. Des boules rondes. L'avantage avec ce type de projectiles, c'est qu'on peut les détruire en leur tirant dessus. À votre tour, utilisez la bouche d'air chaud. Arrivé dans la salle, dirigez-vous vers la porte. Montez dans le couloir et sautez. Ne vous lancez pas dans l'arène comme un malade. On peut éliminer pas mal de trucs en mode Snipper, tranquillement. En principe, vous n'aurez à affronter que quatre ou cinq monstres assez faiblards. Il y aura aussi un tireur embusqué. Ne manquez pas de détruire les caisses en fer, il y a un 50 % de santé dans l'une d'entre elles. Une fois le ménage fait, allez sur la bouche d'air chaud et propulsez-vous dans le couloir.



Niveau 5

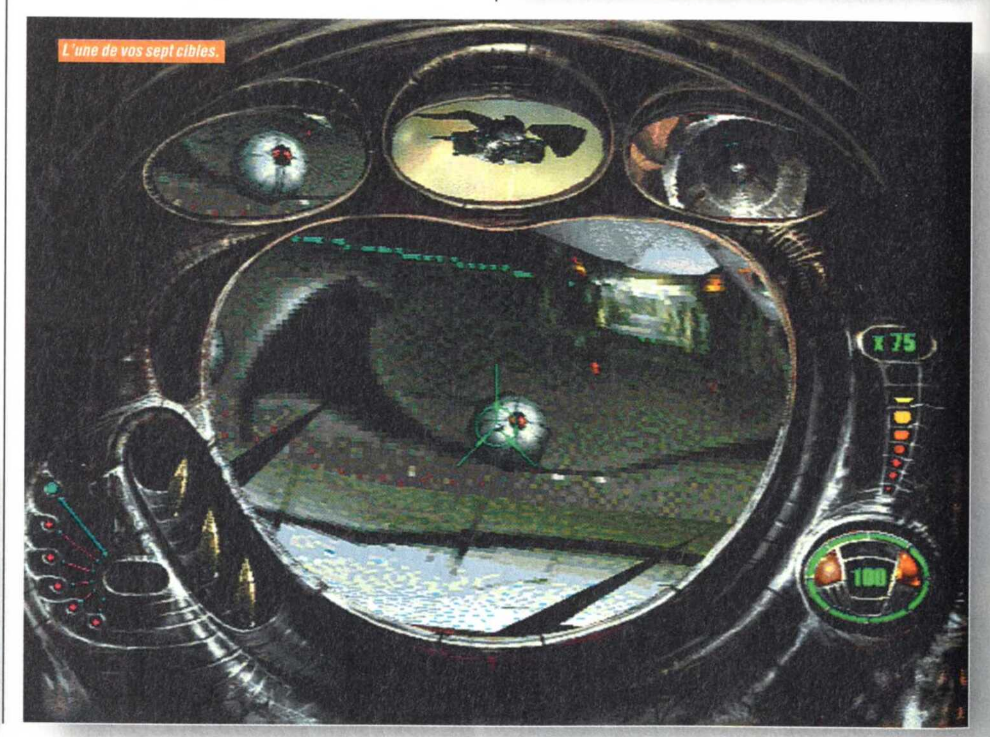
N'avancez pas trop pour le moment. Contentez-vous de passer en mode Snipper. Vous voyez le gros vaisseau, là-haut. Eh bien, il faut tirer sur les nichons géants qui composent en fait ses lasers pour le détruire.

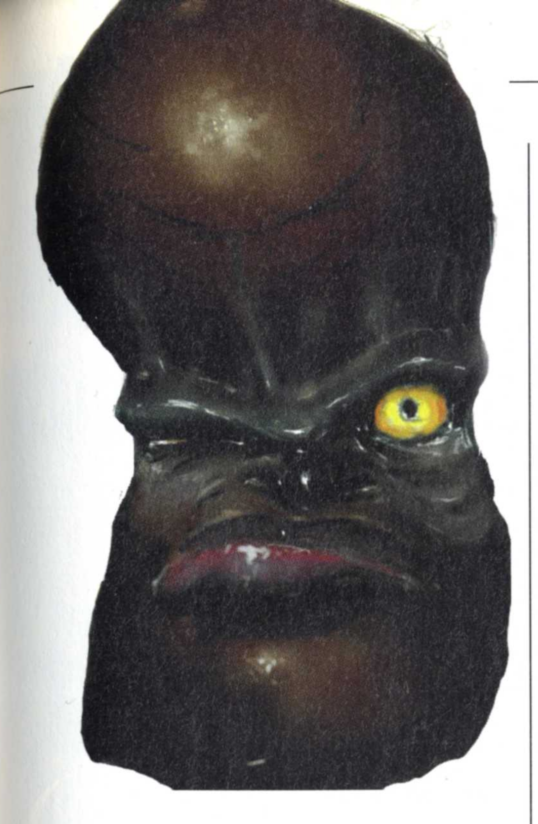
Attention, il y en a au moins six ou sept. Dès le début, dépêchez-vous car lorsque le vaisseau commence à tirer, il ne s'arrête plus. Ensuite, de plus petits vaisseaux se pointeront. À l'un d'entre eux est suspendue une bombe nucléaire. Détruisez-le pour la récupérer. Tuez les ennemis et allez chercher la poupée gonflable sur roulettes dans une sorte de caverne. Attention, l'entrée est un peu sombre. En face de cet endroit, vous trouverez la sortie, gardée par un robot assez pénible. Détruisez-le sans autre forme de procès. Puis ouvrez la porte. Descendez ce long couloir, ne pénétrez pas tout à fait dans la pièce. Passez en mode Snipper pour tirer sur les deux ennemis à tête rouge. Ça fera déjà ça en moins. Avancez un peu pour repérer les lieux. Balancez votre poupée gonflable au centre de l'arène, montez sur un promontoire, moyennement haut. En face de vous, dans une corniche, un robot tire. Derrière lui se trouve un colis à tête de mort. Tirez dessus. Un gigantesque vaisseau spatial tire de grosses boules, très dangereuses. Concentrez votre tir dessus, tout en straffant pour éviter ses tirs. Au moment de l'explosion, une espèce de chariot élévateur vous foncera dessus ; détruisez-le.

Sans subtilité...

Continuez votre petit ménage qui s'avère un peu délicat quand même. Vous vous apercevez que le chariot élévateur n'a pas explosé comme le reste des ennemis. Et en lui tirant dessus, il bouge. Amenez-le d'abord sous le promontoire où vous voyez la grenade Snipper.


Pas facile à passer, cette arène !


L'une de vos sept cibles.



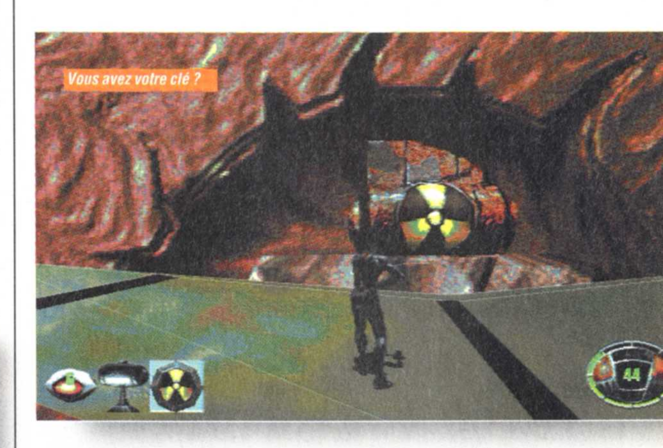
Sautez dessus puis prenez-la. Déplacez, toujours à coup de mitraillette, le chariot sur la surface au sol jaune. Cela ouvrira le champ de force bleu. Derrière, sautez dans le gouffre. En allant dans le couloir le plus haut, vous vous retrouverez à l'endroit où il y avait le colis à tête de mort et vous pourrez récupérer des grenades Snipper. Revenez dans le gouffre pour emprunter l'autre couloir, puis utilisez la bouche d'air chaud. Dirigez-vous encore dans le couloir suivant et allez dans la salle où deux ennemis pas très motivés vous attendent. En face de vous, une espèce de crétin des Alpes vous attend. Il est protégé par une vitre qui ne devrait pas faire long feu, après les premiers tirs. Continuez de tirer dans l'alien. Un vaisseau s'activera, au-dessus de vous. Tirez dans les lasers, en courant, afin de les éviter. Une fois tous descendus, vous pourrez tranquillement viser dans l'écran vidéo, à l'arrière du vaisseau. Ce «tranquillement» ne sera que de courte durée, car toute une armada vous tombera dessus. Heureusement, un 50 % de santé arrivera au même moment. Une explosion aura créé une porte provisoire de sortie vers la suite du niveau. Allez-y. Prenez la poupée gonflable sur roulettes. Vous arriverez dans une arène, très étrange aussi, celle-là. Les ennemis sont bizarres.

Le niveau se déroule sur plusieurs niveaux dans lesquels vous tomberez au fur et à mesure. Si vous êtes bloqué, après avoir tué tout le monde, remontez et tirez sur la terre. Après avoir tué à peu près tout le monde, en bas, une trappe s'ouvrira et vous pourrez y pénétrer. Allez dans le couloir et tirez sur les deux monstres en «snipper». C'est d'ailleurs dans ce mode que devront se dérouler vos prochains combats. Allez dans la pièce de droite et tuez toutes les créatures de cette façon. Sauf le premier robot, qui sera «activé» dès vos premiers coups de feu.

Le massacre du dortoir



Pour le reste, vous pouvez y aller allègrement, les robots dorment. Prenez les objets qui se trouvent là (explosion atomique notamment). Tirez dans la tête pour faire mouche du premier coup de feu. Allez dans la salle d'en face et tirez aussi dans les têtes ; les robots dorment, pas de danger de ce côté-là. Montez, le comité d'accueil vous attend. Balancez votre explosion atomique, barrez-vous vite et terminez les survivants à la main. Reprenez votre explosion atomique et allez en face — en sautant sur la petite corniche. Tirez sur ces trois saloperies de robots qui vous feront pas mal de dégâts. Ensuite, pénétrez dans le trou et continuez votre chemin. Vous vous retrouverez sur une passerelle dominant l'endroit que vous venez de traverser. À votre droite, une porte qui s'ouvre à la bombe atomique. Allez-y allègrement et entrez dans le couloir. La partie suivante est encore très bourrine. «Pas de quartier» pourrait être le nom de cette salle. Je vous conseille de la franchir à donf, en essayant tant bien que mal d'éviter les lasers. Cette solution est d'autant plus souhaitable que des renforts ennemis n'arrêteront pas d'arriver par voie aérienne. Prenez la bombe atomique au fond et utilisez-la sur la porte.


Vous avez votre clé ?

Avancez dans le couloir. Vous voici bientôt à proximité de la salle la plus difficile à franchir. Déjà, y'a des ennemis qui apparaissent dès que vous entrez. Précipitez-vous pour attraper la poupée gonflable et l'activer. Vous vous débarrasserez des ennemis plus facilement, sans trop de risques. Une grenade sèmera une belle pagaille. Ne vous privez pas. Dès que vous verrez un bon paquet d'ennemis, boum. Amenez un des chariots tout près du promontoire le plus proche de l'entrée, en tirant dessus. Sautez sur un second promontoire, plus ou moins en suivant la route aux bonbons. Du deuxième promontoire, il faut sauter sur la petite passerelle traversant la pièce. Pas facile, la passerelle est très mince. Allez sur le côté opposé, calmement. Presque au bout, sur votre gauche, un promontoire. Montez dessus, facile. Plus délicate est l'opération consistant à courir sur la pente à cet endroit et à sauter sur la passerelle, elle aussi très mince, proche du delirium.

Crise de nerfs assurée !



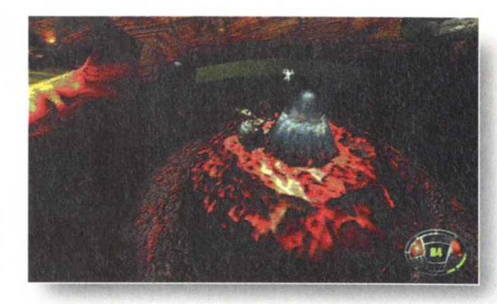
Allez, un petit conseil quand même : pour sauter correctement, il faut longer le côté droit de la pente et bien sûr, s'élancer au dernier moment. Si vous passez une heure sur cette étape, ne vous inquiétez pas, PC Soluces est passé par là aussi.

La salle la plus chiante du jeu

Vous remarquerez sans doute aussi qu'un chariot orange tourne sur la piste circulaire sur laquelle vous venez d'atterrir. Il



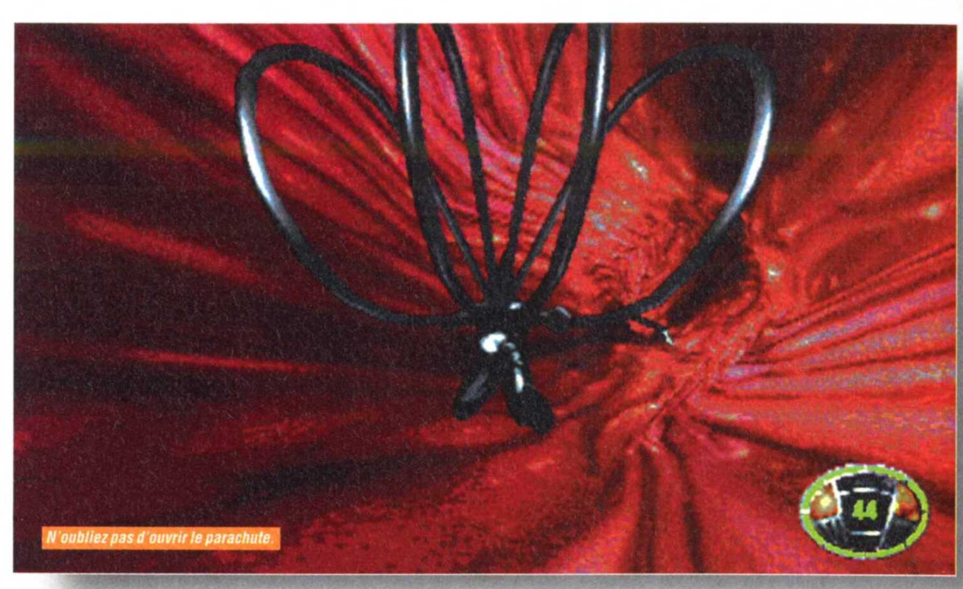
faut lui tirer dessus de manière à ce qu'il soit détruit juste devant le plongeoir. Le plongeoir se trouve diamétralement opposé à l'endroit où vous venez d'arriver. Le chariot s'immobilisera alors. Placez-le le plus près possible du plongeoir, en tirant dessus par petites rafales. S'il tombe, un autre reviendra. Réitérez l'opération, dans ce cas. Une fois le chariot bien en face du plongeoir, sautez dessus puis sur le plongeoir. Bien sûr, si vous vous cassez la gueule, il faudra recommencer. Prudence, concentration sont les mamelles de la réussite de cette action. Un peu pompeux la dernière phrase, non ? Une fois en haut, il vous reste à sauter sur la plate-forme un peu surélevée et à vous laisser planer jusqu'à la porte d'en face. Voilà, vous avez fait le plus dur. Avancez dans le couloir. Passez en mode Snipper et dégommez le garde dans sa tourelle. Descendez encore, doucement, vous devrez descendre deux autres tourelles, calmement. Quelques petits gardes se trouvent aussi sous la pente. Allez vous en occuper et remontez la pente. Arrivé en haut, courez et élancez-vous en parachute. Vous devrez arriver sur la colonne de droite, soufflant de l'air chaud. Laissez-vous emporter vers le haut et déplacez-vous sur la colonne centrale, puis sur la suivante. Vous aurez alors assez d'élan pour vous propulser jusqu'à la porte qui se trouve derrière la première colonne sur laquelle vous êtes allé. Nouveau couloir... Dans la salle suivante, la dernière, vous pouvez tirer sur le boss qui se trouve affalé dans un renfoncement de la roche, face à vous. Cette fenêtre artificielle se fermera alors et un vaisseau suivra un tracé bien défini. Il faut l'abattre. Il passera successivement au-dessus de vous puis derrière l'espèce de fenêtre. Visez les lasers. Ce ne sera pas simple, je vous le dis tout de suite. Le vaisseau est en effet en mouvement, il ne s'arrête que quelques secondes. C'est à ce moment-là qu'il faut profiter de l'opportunité pour passer en mode Snipper et tirer juste. Quand il est en mouvement, contentez-vous de bouger et de tuer les soldats parachutés d'en haut. Une fois descendu, quelques soldats arriveront. Descendez-les, allez aussi en bas ramasser les armes et éventuellement finir les derniers ennemis. Remontez sur le plot central.



Niveau 6

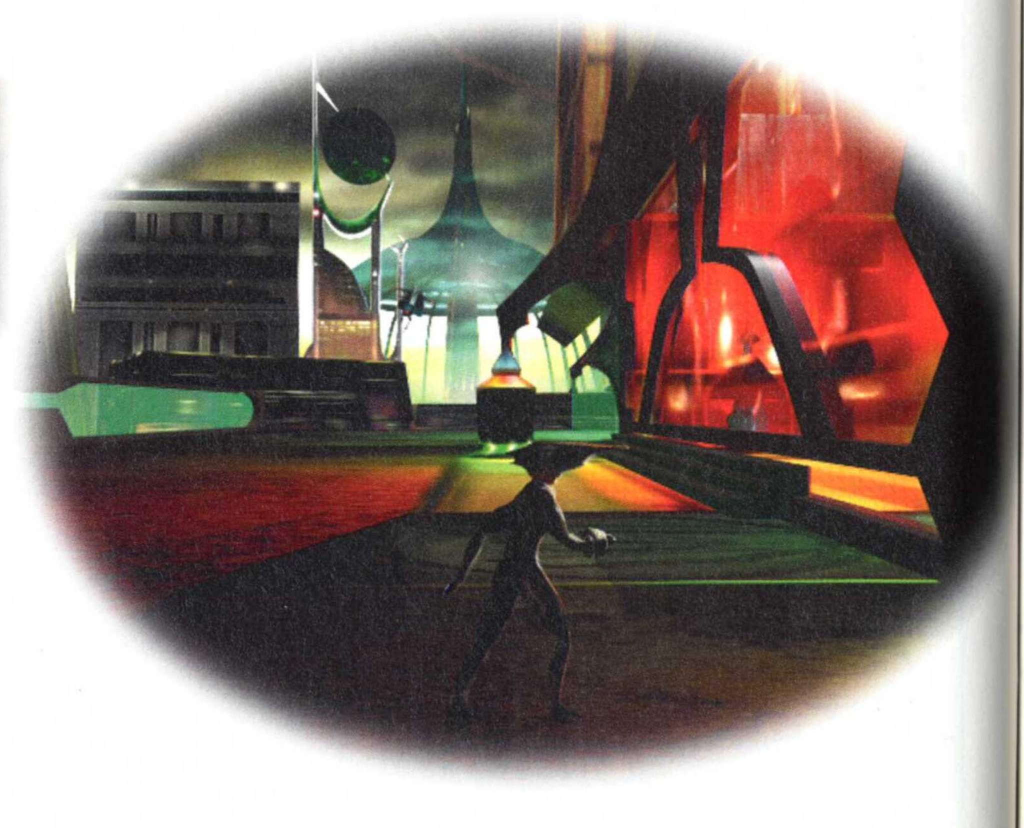
Attendez un peu. Bientôt un streum viendra briser une vitre derrière laquelle se trouve une pente. Montez-la, elle est longue. En haut, détruisez le générateur de monstres. Et tuez les streums qui arrivent. Descendez dans le couloir en pensant à mettre le parachute car le gouffre est profond.

Vous arrivez dans une salle aux nombreuses colonnes où un troupeau de streums gambadent. Détruisez les animaux en reculant et en leur tirant dessus. Puis tirez sur le berger qui ira de plus en plus vite. Au bout d'un certain nombre de coups infligés, il se dirigera vers le centre de la pièce et détruira le sol, vous faisant ainsi tomber. Allez, un p'tit coup de



N'oubliez pas d'ouvrir le parachute.

parachute. Vous arrivez dans une large salle. Pour en sortir, sautez de plate-forme en plate-forme, en vous préoccupant le moins possible des monstres qui reviennent sans cesse. Bien entendu, veillez à ce que les plates-formes soient vides quand vous sauterez dessus. Attention, on ne voit pas forcément la passerelle suivante (la partie inférieure est noire et les plafonds aussi. Quand on est en dessous de la dalle suivante, on ne voit rien. Tirez ou attendez qu'un monstre arrive et tirez-lui dessus). Pour mieux voir, vous pouvez aussi faire des sauts. Au bout de cette succession de dalles, un puits (sur lequel un garde manie une batterie de lasers, d'ailleurs — straffez sur la dalle !). Plongez dedans. Vous arrivez dans la dernière salle, assez facile. En planant, dirigez-vous vers le mixer géant. À côté de cet appareil, une sorte de capsule de bouteille, géante elle aussi. Marchez sur cette dernière afin de récupérer un gunta du mixer. Vous ne trouvez pas que ce texte, sorti de son contexte est étrange ? Dirigez-vous dans l'arène pour donner le gunta au boss de fin. Il le prendra pour le déguster. Il ira le chercher en se déplaçant lourdement. Au centre de l'arène, là où il se trouvait, se trouve une bombe atomique. Prenez-la et dirigez-vous vers la bouche d'air chaud. Montez alors sur la plate-forme et jetez la bombe atomique sur la fixation du câble. Revenez à toute vitesse au distributeur de gunta. Reprenez-en un et recommencez l'opération pour avoir une nouvelle bombe. Mais cette fois-ci, dirigez-vous vers une autre bouche d'air chaud. Recommencez l'opération et le chien tombera. Allez le prendre dans le mixer et balancez-le au centre de l'arène. Vous n'avez plus qu'à regarder la séquence de fin, en «récompense», on a droit au clip de Billy Ze Kick. Trois jours de combats acharnés pour en arriver là... C'est vraiment lamentable, le comble de la misère. Six niveaux d'une difficulté incroyable, pour terminer ainsi... Pfffff. ■



NEED FOR SPEED II

Grosses voitures pour gros PC !

VOTRE VIE VOUS PARAÎT BIEN TERNE AU VOLANT DE VOTRE RENAULT 12 GORDINI KITÉE VOLANT MOUMOUTE ET PARE-SOLEIL «ROBERT ET SYLVIANE» ! QUE DIABLE, LE VIRTUEL EST LÀ POUR VOUS FAIRE RÊVER ET VOUS METTRE AU VOLANT DES PLUS BEAUX BOLIDES QUE LE GÉNIE HUMAIN AIT PU ENFANTER !

éditeur
ELECTRONIC ARTS
configuration
WINDOWS 95, PENTIUM 90, 16 Mo de RAM, CD-ROM 4X
textes et voix
ANGLAIS
sortie
MAI 97

GUIDE

Les circuits

Dans les lignes qui vont suivre, nous détaillerons les principales difficultés des circuits ainsi que leurs particularités. Pour ce qui est du dernier tracé caché, Hollywood, nous vous laissons le plaisir de le découvrir par vous-même ! Mais rassurez-vous toutefois, car ce dernier n'est vraiment pas complexe.

01) Proving Grounds

Ressemblant à une fève, ce premier tracé est tout proche d'un ovale de course de stock-car américain ! Idéal pour établir des records de vitesse, vous pourrez ici juger de la vitesse de pointe de tous les véhicules dans des conditions optimum. Sur ce circuit, comme sur tous, mis à part le Mystic Peacks, la McLaren F1 reste la reine incontestée du bitume !

Les curiosités du circuit

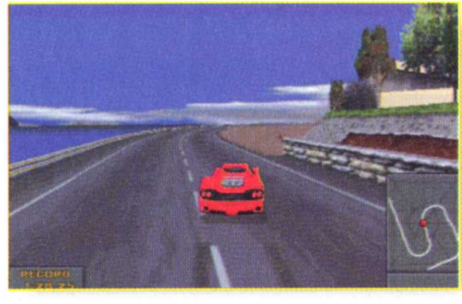


Les stands sont les seules curiosités de ce tracé. En y passant, vous pourrez voir plusieurs voitures garées et entendre de multiples bruits de réparations. Un petit challenge consiste ici à entrer à fond dans cette zone en évitant l'accident ; frisson garanti !

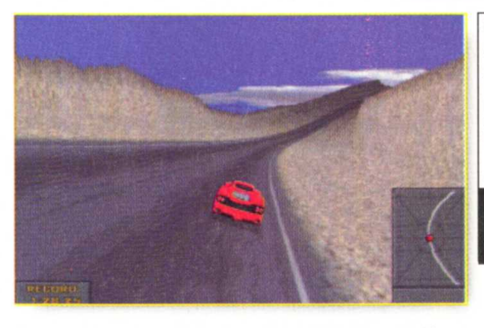
02) Outback

Mis à part trois virages en ville, le reste du circuit reste voué à la vitesse. À la différence du tracé Proving Grounds, vous pourrez pousser votre machine au-delà de ses possibilités grâce aux grandes descentes garnissant cette piste australienne.

Les curiosités du circuit



Lorsque vous arriverez le long de la «croisette», n'hésitez pas à couper l'intérieur du circuit pour remonter plusieurs places. Il faudra ici relâcher l'accélérateur de temps en temps pour ne pas être trop déporté par la force centrifuge qui vous conduirait implacablement sur les rails de sécurité.



Comme pour la ville, il vous sera possible dans le désert australien de mordre sur les bas-côtés sans risquer de froisser une tôle. Cette tactique pourra aussi vous permettre de dépasser vos adversaires par une voie plus directe !

03) North Country

Les choses vont véritablement se corser dans ce troisième stage. Tout d'abord, vous devrez négocier une multitude de virages serrés tout en traversant un pont de bois,

EN RÉSUMÉ

La jet set internationale s'est de nouveau donné rendez-vous sur votre PC, pour disputer, à travers le monde, une coupe automobile des plus particulières. Il faudra en effet, sur route ouverte, relever le défi d'un championnat de nantis, sur des tracés totalement délirants. Plusieurs modes de jeu vous seront proposés, du tournoi classique au terrible «Knockout», éliminant sans pitié le dernier d'une course. De plus, et pour les prolos que nous sommes tous, de nombreuses voitures ont été cachées, allant du break Volvo, idéal pour les parties de chasse en Sologne, au superbe camion que Marcel le routier rêve de posséder depuis qu'il a vu «Over the Top» à la télé !

Les codes secrets

Tous les codes qui vont suivre sont à taper au clavier, dans le menu principal.

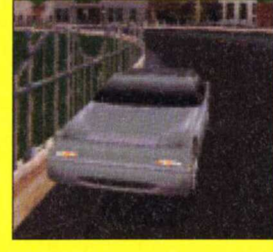


Les véhicules bonus
Après avoir tapé l'un des codes suivants, commencez simplement une course et le véhicule choisi apparaîtra automatiquement.

De bonnes glissades
SLIP - Permet de rendre la conduite de votre véhicule particulièrement impossible. Avec ce code, le moindre démarrage vous fera partir en sucette et le moindre virage se transformera en une patinoire digne de ce nom. À ne conseiller qu'aux pros du volant !



MERCEDES - Vous permet de conduire un coupé de la célèbre firme allemande.



MIATA - Vous permet de conduire la petite sportive japonaise de chez Mazda.



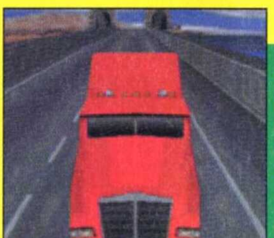
VWBUG - Vous permet de conduire une Coccinelle.



VANAGON - Vous permet de conduire la fourgonnette chère au cœur de tous les hippies.



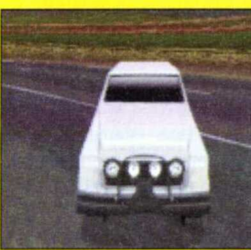
BUS - Vous permet de conduire un car de ramassage scolaire américain.



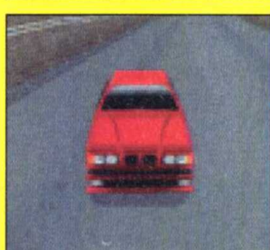
SEMI - Vous permet de conduire un tracteur de semi-remorque, sans la remorque.



JEEPYJ - Vous permet de conduire une Jeep.



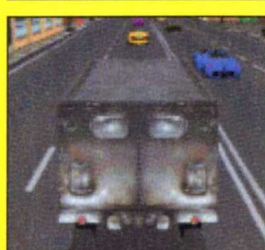
LANDCRUISER - Vous permet de conduire le 4x4 le plus célèbre de chez Toyota.



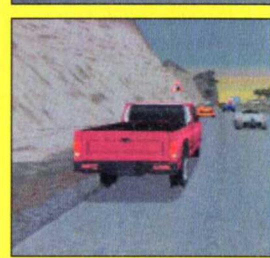
BMW - Vous permet de conduire une grosse berline 525.



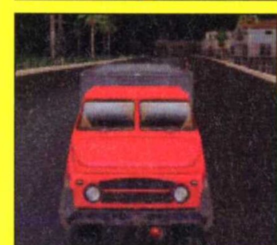
QUATTRO - Vous permet de conduire une Audi 200.



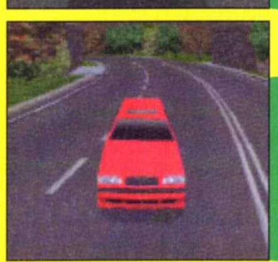
SNOWTRUCK - Vous permet de conduire un camion des neiges.



COMMANCHE Vous permet de conduire un pick-up Commanche.



ARMYTRUCK - Vous permet de conduire un camion militaire.



VOLVO - Vous permet de conduire un break de la marque nordique.

et après être passé à travers un tunnel des plus abrupts, une nouvelle succession de virages en troisième pointera le bout de son nez. Viendront ensuite de petits virages à bosses qui ne manqueront pas de vous envoyer voler dans les murs d'un château, puis suivra une courbe assez serrée avant d'entrer dans une portion rapide, nettement plus clémente pour vos réflexes.



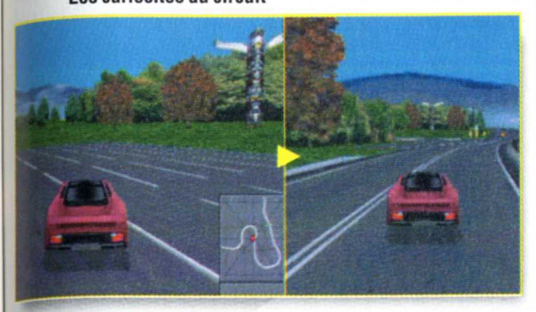
Les curiosités du circuit
Comme dans la plupart des circuits, il faut savoir que vous pourrez empiéter copieusement sur le bas-côté sans craindre un accident. Cette astuce sera d'ailleurs mise en œuvre dans le virage qui suivra la sortie du tunnel d'arrivée.



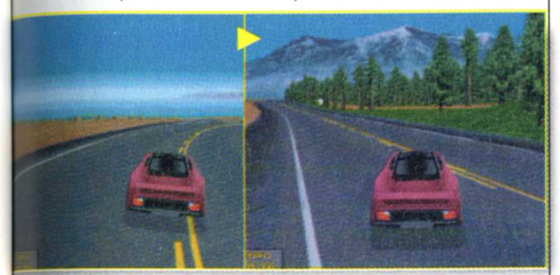
Enfin, un petit passage secret ! Il faudra, lorsque vous serez sorti du tunnel placé après le pont de bois, commencer à freiner un peu avant le panneau représentant une biche, et bifurquer sur la droite à travers l'herbe pour passer entre deux enclos ! Gain de temps et de place garanti !

04) Pacific Spirit
Circuit fort sympathique que ce Pacific Spirit ! Vous pourrez trouver ici des passages relativement techniques mais, la plupart du temps, c'est pied au plancher que se négociera le tracé. Je peux vous assurer qu'il faudra posséder un gros cœur dans la seconde moitié du circuit pour ne pas rendre la main dans l'énorme descente encastrée dans un ravin !

Les curiosités du circuit



Second passage secret du jeu, vous devrez, lorsque vous serez en vue du totem à gauche de la route, piler comme un fou et couper à travers la portion de piste désaffectée pour rejoindre la route de l'autre côté. Le seul hic de la manœuvre c'est que, en rejoignant la route normale, vous serez obligé de passer sur une bosse qui vous enverra dans le décor. Aussi, sachez ressortir de la portion spéciale de travers et à petite vitesse !



En arrivant en vue de la plage, coupez sur le bas-côté de la route et repiquez sur la droite pour rejoindre une voie de terre entre les arbres. Sur cette dernière, vous pourrez emprunter une bosse qui vous fera prendre une gamelle mémorable. Je sais, ça ne vous fera pas gagner la course, mais ça fera vachement plaisir à Claude !

05) Mediterraneo

Circuit de M... ! Je ne sais pas ce qui se passe sur ce tracé déjà difficile, mais l'ordinateur aura constamment, ici, une dent contre vous ! Je peux vous assurer que vous n'aurez pas assez de vos doigts pour compter le nombre de fois où les voitures adverses vous foutront en l'air dans un tour ! En fait, ce tracé comporte deux très grosses difficultés. Et d'une, la descente sur pavés dans le village méditerranéen devra se faire comme si vous rouliez sur des œufs car les tête-à-queue seront fréquents. Et de deux, la grande ligne droite ponctuée de bosses menant à la seconde moitié du circuit vous donnera des sueurs froides, car si vous ne gardez pas un cap impeccable dans cet enchaînement, vous aurez tôt fait de vous prendre pour Jean Alési dans ses plus grands moments !

Les curiosités du circuit



Un super tremplin se trouve dans le village méditerranéen. Juste après les virages droite et gauche très pentus, regardez sur la droite et vous pourrez voir une terrasse bâtie vers le ciel. N'hésitez pas et empruntez cette dernière pour vous envoler au-dessus des autres concurrents. Attention tout de même à l'atterrissage !

Les petites cachotteries de NFS II

La voiture cachée



L'Indigo est la voiture cachée du jeu. Pour l'obtenir, finissez premier un championnat et cette dernière apparaîtra dans le menu normal de sélection des véhicules. L'Indigo est un projet de Ford et vous vous apercevrez rapidement qu'elle est, sauf en vitesse de pointe, largement supérieure à toutes ses rivales.

Le circuit caché



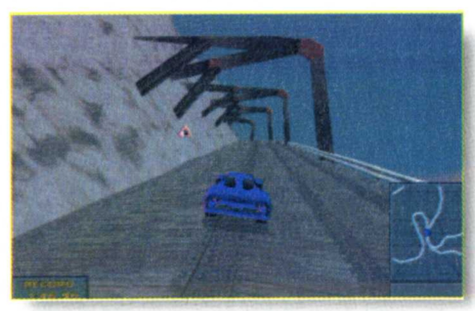
Pour obtenir le Monolithic Studios, terminez premier un championnat en mode «knockout», et ce septième tracé apparaîtra dans le menu de sélection des circuits. Relativement peu technique, c'est plus pour délire visuel proposé ici que vous y reviendrez encore et encore.



Second tremplin, placé cette fois après le pont de bois. Toujours sur la droite, vous pourrez emprunter cette excroissance géologique pour faire de belles figures aériennes !



À gauche du second tremplin, vous pourrez distinguer deux moulins. Passez à gauche du premier et vous découvrirez un nouveau passage.



Si vous voyez que la course est perdue, amusez-vous donc avec votre auto. En arrivant au niveau du second pont de bois avant l'arrivée, tirez tout droit sur la petite bosse au milieu de ce dernier et vous pourrez voir votre voiture passer au-dessus de la balustrade et partir dans le ravin faire une chute de quelques secondes !

06) Mystic Peaks

Certainement le circuit le plus sympathique du jeu ! Ultra technique, vous ne devrez la victoire qu'à l'entraînement et au sang-froid ! Pour ce circuit, faisons un petit tour du propriétaire et considérons que vous prenez comme voiture la Lotus GT1, arme absolue sur ce tracé. Nous commençons par la ligne droite des stands puis nous passons dans un gauche aux alentours des 200 km/h. Le gauche terminé, vous déboucherez sur une piste grise où il faudra freiner le plus fort possible pour correctement négocier un droite à 90 km/h. Petite montée en dévers et de nouveau un freinage puissant pour négocier un saut à 100 km/h au maximum. Vous entrerez ensuite dans une succession de virages dans une grotte verglacée pas piqués des vers ! Autant dire qu'ici, la vitesse devra être extrêmement légère. En sortant de la grotte, deux droites puis un gauche en montée avant de nouveau un droite serré. Petite ligne droite et une grande parabole à gauche qui vous fera admirer un superbe temple tibétain avant d'emprunter une descente à 100 km/h. Suivra une courbe jalonnée de caisses, un tunnel et un grand droite qui se resserrera sur la fin avant d'arriver au pont suspendu. Là, deux choix s'offrent à vous. Ou bien vous pénétrez sur le pont à 130 km/h, ou bien à plus de 200. Quoique pour la seconde vitesse, une fois sur deux vous partirez en soleil. La sortie du pont se fera quant à elle à 110 km/h. Vous emprunterez pour finir un grand droite en serpentin avant de pénétrer dans la grotte de fin séparée en deux par des stalactites et stalagmites géants !

Les curiosités du circuit



Le saut de la mort, c'est ici et nulle part ! Pour l'effectuer, arrivez plein pot en vue du pont suspendu, et tournez votre volant sur la droite ou la gauche au moment du saut. Vous pourrez alors concurrencer Fantômas et sa DS volante !

SOLUCE

Atlantis

Cent-vingt millions de polygones, vingt ans de calculs 3D sur un Pentium Pro, c'est loin d'être poétique, mais ces chiffres ont le mérite de vous faire réaliser un peu la somme de travail qu'a nécessitée la dernière création de Cryo. Versailles nous avait déjà séduits graphiquement par l'utilisation de la technologie maison Omni 3D, mais alors là, c'est la claque absolue. Le principe a été amélioré en offrant des graphismes plus fins sans perte de fluidité, et comme si ce n'était pas suffisant pour les maîtres de la 3D précalculée, ils ont rajouté «l'Omni Sync», qui synchronise le mouvement des lèvres des personnages avec le texte qu'ils ont à dire. Le résultat est plutôt top et justifié, puisque, lorsqu'un personnage parle dans le jeu, on voit ses joues accompagner les lèvres. Et c'est pas tout, on voit les rides, on voit les cheveux, la barbe, les paupières bouger. Mais parlons un peu de l'histoire.

Chez Cryo, c'est le complot royal qui a la cote en ce moment. Dans Versailles, vous deviez déjouer un complot contre le Roi, sur la petite île d'Atlantis, c'est la Reine qui vient d'être enlevée. Vous, Seth, venez d'être nommé compagnon de la Reine, et à ce titre vous devez la retrouver, malgré l'interdiction que vous a dictée Créon, le prince consort, de vous mêler de cette affaire. Sur Atlantis, c'est le pouvoir matriarcal : d'un côté la Reine et ses prêtresses, adoratrices de la déesse de la Lune qui est la divinité principale, et de l'autre le prince, dont la place est remise en jeu tous les sept ans, allié des prêtres qui adorent le Soleil, divinité secondaire. Le prince et les prêtres du Soleil veulent renverser l'ordre des choses, ainsi que la politique d'Atlantis par rapport à la populace d'humains arriérés peuplant le reste du monde, organisés en tribus, que la civilisation évoluée d'Atlantis se contente d'observer. Voilà en résumé la situation au début du jeu. De multiples dangers vous guettent dans votre aventure, tout le monde conspire, ou craint le prince et personne ne vous fait confiance.

éditeur
CRYO
configuration
Pentium 90, 8 Mo, DOS ou W95, CD4X
note
★★★★
genre
AVENTURE

’toire de rêver un peu

Sans vouloir casser mon élan élogieux de début de test, il me faut bien reconnaître qu’Atlantis comporte des défauts. Mais le parti pris de Cryo est clairement de séduire un public aussi large que possible. Ce n’est pas un défaut en soi, mais en général cela implique quelques concessions. Le scénario, s’il n’est pas simpliste, est très linéaire, comme dans Versailles (cela n’a pas empêché ce dernier d’être un succès), à savoir que si vous ne trouvez pas tel objet, ou ne résolvez pas tel puzzle, vous êtes bloqué. Bon, l’avantage c’est que vous ne vous retrouvez pas aux trois quarts du jeu sans un cristal indispensable pour la suite, en étant obligé de recommencer à cause de ça. L’inconvénient, c’est que l’on a le sentiment d’un paradoxe ; on peut balayer du regard des espaces immenses, se déplacer rien que pour profiter d’une vue particulière sur l’ensemble de l’île, mais si on ne fait pas la bonne action au bon moment on est fichu, il faut recommencer jusqu’à ce qu’on y arrive.

Les dialogues, ainsi que les nombreuses énigmes à résoudre, confirment par ailleurs l’orientation grand public dont je parlais plus haut ; on est loin des dialogues de Commander Blood, et de toutes façons, on ne peut qu’interroger les personnages et, en de rares occasions, dire oui ou non. Les énigmes sont de difficulté variable, mais jamais insurmontables ; quant à la durée de vie, elle est honnête sans être énorme, mais encore une fois comment faire tenir autant de lieux, de détails graphiques sur des CD ? S’il y a un éditeur qui est près pour le DVD, c’est bien Cryo. Bon allez, les fans de jeux d’aventure purs et durs avec leur réserve de tranquillisants passeront leur chemin ; les autres, et il y en a tout un paquet, devraient se le procurer d’urgence. Ce n’est pas la première, ni j’espère la dernière fois que je me dis ça, mais je n’ai jamais rien vu d’aussi beau, j’en rêve la nuit, et même après avoir fait la soluce, j’y retourne faire un tour pour me détendre.



Atlantis

On a longtemps cherché à percer le mystère de l’Atlantide. Beaucoup d’encre a coulé depuis l’antiquité sur ce sujet. Cryo nous immerge dans sa vision de cette civilisation et si elle a vraiment existé aucune histoire ne l’a jamais montrée aussi belle que dans cette aventure.

Les conseils de jeu

Parlez de tous les sujets avec les personnages. Lorsqu’une série de sujets doit être abordée dans un ordre particulier (dans l’auberge la deuxième fois, par exemple), je le précise. L’interface n’est pas très ergonomique, alors armez-vous de patience quand vous devez prendre ou utiliser des petits objets. Soyez attentifs, dans l’épisode sur l’île de Para Nua, la démarche pour parler aux personnages qui vous accompagnent est particulière à ce moment du jeu, mais je vous l’indiquerai.

Jeu, Seth et match



Parlez avec les gardes, montez les marches, et longez le bassin par la droite. Arrivé devant de nouveaux gardes, parlez avec eux, puis montrez-leur l'insigne, et ils vous laissent monter vers le palais. Montez les marches tout de suite à gauche, allez toujours à droite et entrez. Vous faites la connaissance d'une jeune femme nommée Agathe, et aussitôt après, deux personnes entrent et annoncent que la Reine a été enlevée, mais que les compagnons doivent rester en dehors de l'enquête. Un compagnon reste et vous demande brutalement de lui servir du vin, n'en faites rien. Cliquez sur lui et sur l'icône «non» (le pouce vers le bas), et reparlez avec la jeune femme. Elle vous dit qu'il faudrait que quelqu'un aille voir sur le lieu de l'attaque, pourquoi pas vous ? Acceptez et partez.
Retournez à votre point de départ, et longez l'espèce d'embarcadère. Il y a un pêcheur, mais il ne vous apprendra rien. Continuez et vous êtes hors de la ville. Avancez jusqu'à ce que vous voyiez des gardes au bout du chemin. Parlez avec eux si vous voulez, mais ils sont aussi aimables que la plupart de leurs collègues, et ils ne vous laisseront pas passer. Un «bond» avant, on va dire bond parce que déplacement c'est trop long à écrire à chaque fois, et un pas ne correspond pas forcément à la distance d'un déplacement, un bond avant, disais-je, vous pouvez tourner à droite pour aller sur la plage. Dirigez-vous vers le bateau et parlez avec le pêcheur. Montrez-lui votre broche, et il vous donne une boucle d'oreille. Parlez de tous les sujets possibles avec lui.

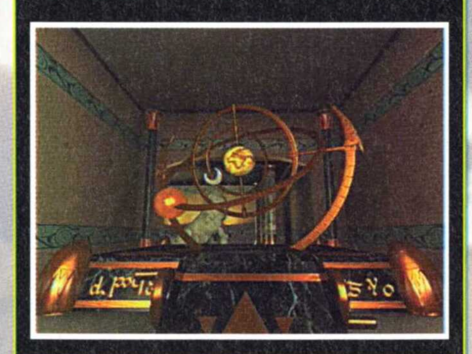
Rencontre avec Créon le prince consort

Retournez au palais, les gardes vous interpellent alors et vous emmènent voir le prince consort. Celui-ci vous demande si vous avez trouvé quelque chose, répondez non. En sortant sur la gauche se trouve une servante, montrez-lui la boucle d'oreille, et allez voir la jeune femme de tout à l'heure pour faire de même. Sortez et allez sous les arcades, à gauche de la sortie du complexe du palais, pour parler avec Lascoyt. Parlez de tout et montrez-lui la boucle d'oreille. Faites ce qu'il vous dit. Là, il faut jouer serré, vous entrez dans la première salle, allez vers la porte de gauche, attendez d'entendre des bruits de pas, et précipitez-vous vers l'autre salle, puis montez les escaliers tout de suite à gauche.
Vous arrivez dans une salle où se trouve une statue de lion, avec une autre salle à côté où l'on trouve une sorte de sphère armillaire, un système solaire avec la Terre, la Lune et le Soleil. Tournez autour pour accéder au mécanisme qui pilote le système, et utilisez les deux leviers pour mettre les éléments dans la position illustrée sur la photo, c'est-à-dire le Soleil, la Lune et Atlantis (symbolisés par un triangle sur la terre) dans le même alignement. Après avoir résolu le problème du système solaire, et mis le mouton dans la mâchoire du lion, un passage secret s'ouvre sur le côté. Vous vous y engouffrez. Il y a une porte en bois. Utilisez votre boucle d'oreille sur la serrure pour l'ouvrir et entrez. Sortez par la fenêtre de cette nouvelle salle, et vous voilà dehors en ayant évité les gardes. Avancez, après deux virages vous voyez un personnage dans le fond, vous devrez parler avec lui, mais pour l'instant montez les escaliers de la villa sur la gauche, suivez le balcon et prenez le pot de fleurs. Regardez en bas dans la rue, oui vous êtes attendu et l'accueil est chaleureux. Il faut que vous envoyez le pot sur lui, mais au moment où il marche de droite vers la gauche, et en tenant compte du temps que le pot mettra à tomber pendant que le type avance, en anticipant, quoi !

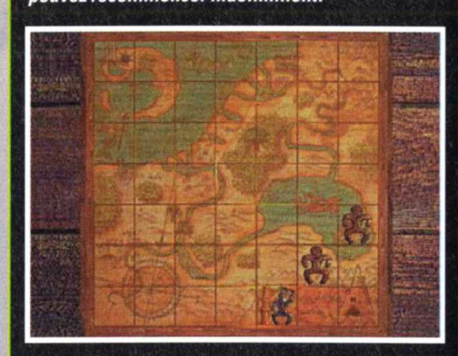
L'auberge des assassins

Allez voir le bonhomme assis dans le coin et parlez-lui. Approchez-vous du type que vous avez assommé, et prenez son poignard. Le Coq Rouge est juste à côté en face de l'abreuvoir, entrez-y. Parlez avec Lascoyt, Meljanz arrive, Lascoyt vous avoue qu'il est un traître, et au moment où vous pouvez agir, vous êtes face à Meljanz, allez très vite à gauche, montez les escaliers. Tournez à gauche et avancez. Utilisez votre poignard sur la corde qui retient le lustre, puis visez Meljanz en bas. Vous sortez de l'auberge et Agathe vous attend. Suivez-la et entrez dans le petit jardin pour parler avec elle. Elle vous demande d'espionner Créon, et vous retrouvera plus tard dans le verger. Pour le moment, prenez l'échelle et posez-la sur le mur. Faites un pas à droite, et posez-la en bas de la fenêtre pour la franchir.
Sortez de la salle pour aller dans le couloir où vous récupérez un pied-de-biche. Tournez-vous vers la porte, et repérez une niche, en haut à gauche de celle-ci. Utilisez le pied-de-biche dessus, et vous trouvez une figurine de rat que vous mettez dans la cavité du mur à gauche de la tête du chat. Entrez dans le passage secret, et parlez avec le chasseur de rats. Ensuite cliquez sur la table pour attaquer la deuxième énigme.

Il faut cliquer trente-quatre fois sur le haut de la manivelle de gauche, et trente-cinq fois sur le haut de celle de droite. La statue du lion bouge, placez-vous devant elle, et cliquez sur la mâchoire du mouton que vous a donné Lascoyt.



Le but est de trouver la Reine et d'éviter les ogres. Vous pouvez vous déplacer à chaque fois de trois cases maximum, mais l'ennui c'est que l'endroit où est la Reine est différent à chaque fois, donc je ne peux pas vous donner de méthode, mais vous pouvez recommencer indéfiniment.



Après avoir trouvé la Reine dans le petit jeu, vous tombez près de la salle des dauphins. Allez vers le fond, et appuyez sur l'étoile. Prenez le trident sur la statue, et utilisez-le sur le trou qui est apparu au plafond entre-temps. Vous entendez la conversation, et revenez dans la salle des dauphins. Refermez le trou, et remettez le trident à sa place.
Sortez par la porte, attendez que le garde passe (bruits de pas), mais cette fois, avancez tout droit et vers la gauche pour arriver à la bibliothèque en haut des escaliers.
Allez tout droit, puis à droite, approchez-vous le plus possible des gardes, allez à droite, puis à gauche, et poussez le rayonnage pour assommer l'un des gardes. Sautez par la fenêtre, et vous atterrissez dans le verger.
Parlez avec Agathe, et ensuite tuez le garde avec votre couteau. Récupérez le bracelet d'Agathe, je pense qu'elle ne vous en voudra pas, et allez au verger. Mettez l'échelle sur le banc comme précédemment, et rejoignez la salle de la statue du lion. Descendez les escaliers à moitié, attendez le deuxième écho de bruits de pas, avancez, tournez à droite, et passez la porte en face qui vous mène dehors. Avancez tout droit, et après à droite, ensuite franchissez la porte sur votre droite et hop, CD n°2.
Montez dans le monte-charge, et cliquez sur la manivelle pour le faire monter. En haut, avancez jusqu'au bout de la passerelle, et approchez-vous du premier engin volant sur la gauche, il porte un insigne d'hippocampe sur la proue. Montez dedans et vous vous endormez. Vous êtes réveillé par Hector, le frère d'Agathe. Montrez-lui le bracelet, et il accepte de vous conduire à Carbonek.



CARBONEK

Vous êtes dans une forêt (si, si, regardez autour de vous), avancez, au premier embranchement prenez à gauche, avancez. Arrivé devant le petit pont, prenez à gauche, et entrez dans la grotte. Allez au fond, et on va essayer de résoudre l'énigme du serpent.

À partir de la tête, déplacez la deuxième pièce à gauche vers la gauche. Déplacez la pièce en haut, et au milieu vers la droite. Déplacez la tête vers le bas. Déplacez la pièce en bas, et au milieu vers la droite. Déplacez la pièce en haut, et au milieu vers la droite.

Un passage s'ouvre, vous y entrez et vous arrivez dans une cuisine. Montrez votre badge de compagnon à la prêtresse, tournez-vous et passez derrière le coffre. Ouvrez-le pour y prendre des habits et vous vous déguisez. Prenez la bouteille sur la table, et offrez-la au garde devant l'entrée. Il vous laisse passer. Avancez dans les couloirs, et chaque fois que vous rencontrez un garde offrez-lui à boire. Vous devez trouver la cellule de la Reine, ne vous inquiétez pas, le complexe souterrain n'est pas très grand. Vous la repérez facilement aux trois piliers en pierre qui sont devant. Placez-vous à gauche de celui de gauche, et prenez la bûche qui est par terre. Vous devez entendre une conversation, ensuite allez vers le garde de la cellule, et assommez-le avec la bûche.

Mettez-vous devant la porte, et cliquez sur le garde assommé pour le traîner dans la cellule. Parlez avec la Reine, cliquez sur le garde pour lui prendre ses vêtements. Donnez votre déguisement de prêtresse à la Reine, et tournez-vous vers la porte (si vous vous retournez, vous prenez une baffe), reparlez-lui et retournez dans la cuisine. Arrivé là, parlez avec le garde, choisissez l'icône représentant un garde, et passez par la cheminée.

C'était trop facile de vous faire sortir par là où vous étiez entré, donc prenez à droite des rochers. Arrivé à un embranchement, prenez par la droite. Vous êtes en hauteur et le chemin semble se terminer, mais au final non ; continuez donc légèrement le long de ce qui ressemble à un mur. Ensuite, le chemin redescend, et vous arrivez au pont. Traversez-le et prenez le chemin qui est dans sa continuité. Au nouvel embranchement, prenez à droite, et vous tombez peu après sur Hector.

LA SORCIERE

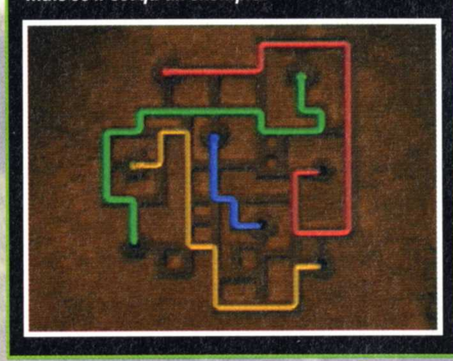
Vous discutez et après avoir provoqué les gardes, faites demi-tour, allez droit devant vous, et traversez la rivière. Vous voyez deux gardes, tournez à droite en direction d'un cul-de-sac se terminant par un promontoire rocheux en forme de demi-cercle. Suivez le chemin jusqu'à la paroi, et vous entendez une voix qui vous dit : «Ferme les yeux et ils ne te verront pas». C'est la sorcière. Lorsqu'elle vous dit de les rouvrir, avancez et passez derrière les rideaux pour parler avec elle. Vous devez placer les rouages de façon à ce que la poule fonctionne, et ponde quatre œufs. Référez-vous à l'encadré pour vous aider.



Placez les rouages comme ceci, puis tirez le cordon sur le côté droit, pas le gauche.



Après les rouages, c'est une énigme avec les œufs qui contiennent des serpents. Vous les placez dans les trous, des têtes de serpents en sortent, et vous devez faire rejoindre les têtes et les œufs de même couleur, en cliquant à côté de leur tête, mais sans que les corps ne se croisent ou ne se touchent. Aidez-vous de cette illustration, mais ce n'est qu'un exemple.



Après la poule et ses œufs, vous devez récupérer un arc sur la hauteur où vous étiez tout à l'heure. En sortant de chez Madame la sorcière : premier carrefour à droite, tout de suite après, tout droit. Ensuite, c'est un carrefour complexe, il y a la rivière sur la gauche, vous continuez au milieu. Vous arrivez près de la falaise. Prenez à gauche légèrement derrière vous. Vous êtes face au pont, tournez-vous vers la droite, et montez sur la falaise. Là, au pied du premier arbre, il y a un arc et des flèches. Redescendez à la rivière, traversez le pont, et au premier carrefour prenez à gauche, au suivant également. Traversez la rivière, presque sèche à cet endroit, et une fois de l'autre côté, tournez-vous vers le rocher sur la gauche : il y a un sanglier gravé dessus.

Trempez l'arc dans l'eau pour l'activer et un sanglier va apparaître, il vous faut le tuer avec l'arc. Éloignez-vous d'un pas en arrière par rapport à la rivière, et attendez d'entendre un bruit de feuillage qui annonce son arrivée. Prenez l'arc dans l'inventaire (vos flèches sont illimitées), et apprêtez-vous. Pour avoir le sanglier, il ne faut pas trop anticiper malgré la lenteur apparente des flèches, et surtout une fois qu'il est mort, très vite prenez l'anneau en argent qui est dans son groin. Quand il disparaît, prenez le sac de cuir, et utilisez-le sur la flaque de sang qu'il a laissée.

Ramenez l'anneau et le sac à la sorcière. De là où vous êtes, vous voyez le demi-cercle rocheux qui abrite sa caverne, donc vous ne risquez pas de vous perdre. Parlez avec elle et vous accomplissez le rêve de la chouette. Fascinant, non ? Parlez avec la sorcière de nouveau, puis avec la prêtresse. Enfin déplacez-vous et partez pour la cabane du pêcheur Actyon.



DE RETOUR EN VILLE

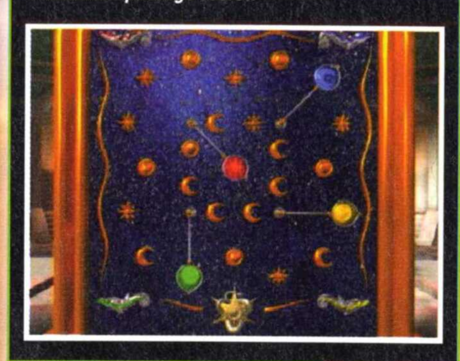
Passez la nuit dans la cabane d'Actyon. Le lendemain, allez en ville rendre visite au chasseur de rats. Donc : échelle dans le jardin, pied-de-biche dans la niche, puis figurine de rat dans la cavité comme la dernière fois. Vous avez une nouvelle énigme à résoudre. Le rat doit faire sonner la clochette.

Pour lancer le rat, utilisez la manette en bas à droite puis rapidement : 1er bouton à gauche, 2e bouton à gauche, 3e bouton à gauche, 4e bouton à gauche. 3e bouton à droite en laissant appuyé pour tendre le ressort. Quand le rat est sur le tapis roulant, vérifiez que la pièce en dessous est orientée vers le haut, si elle ne l'est pas, changez le sens du tapis roulant avec le premier bouton à droite, en attendant que la pièce soit dans le bon sens. Il faut que le rat tombe du tapis roulant par la droite, enfin actionnez la jambe du «footballeur» avec le 5e bouton à gauche pour envoyer le rat sur la sonnette.



Le flipper à rats.

En partant de la position de départ : bougez la pièce rouge trois fois, la bleue quatre fois, la jaune sept fois, et la verte six fois (comme la combinaison dans le couloir), cliquez sur l'insigne de compagnon en bas, et le trône pivote, révélant un passage secret.



Après avoir réussi à gagner au flipper, vous tombez dans un souterrain. Le chasseur de rats vous a donné une bille, retournez-vous, et placez celle-ci dans le trou circulaire dans le mur. Notez bien la combinaison qui va apparaître. Normalement de gauche à droite, c'est : étoile bleue, étoile rouge, soleil jaune et lune verte en dessous.

Allez jusqu'au bout du couloir et pénétrez dans la salle des gardes. Prenez le vase sur la gauche, et jetez-le dans les bras du garde, passez entre les jambes de Meljanz, et sortez par la porte à droite. Retournez-vous, prenez la lance posée contre la porte, et mettez-la sur la porte pour la bloquer. Allez derrière le trône, retournez-vous, et vous verrez l'énigme du trône.

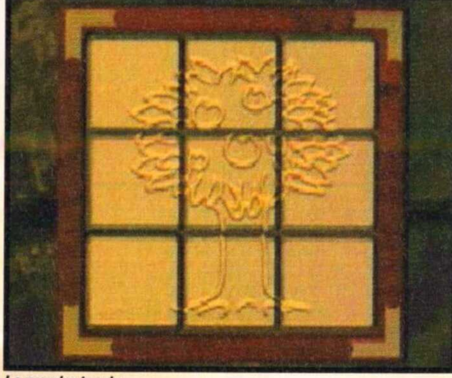
Après avoir ouvert le passage secret, sous le trône il y a trois embranchements. Prenez le couloir de gauche, et montez l'escalier pour arriver à la salle de la métamorphose.

Après avoir rempli toutes les formes géométriques, montez l'escalier, puis prenez deux fois à droite. Marchez jusqu'au bout pour trouver une sorte d'outil de jardin dans une niche. Retournez à l'escalier extérieur, et montez-le pour arriver à l'arbre des premiers. Faites-en le tour, et utilisez votre outil sur le sol pour trouver une boule de cristal.

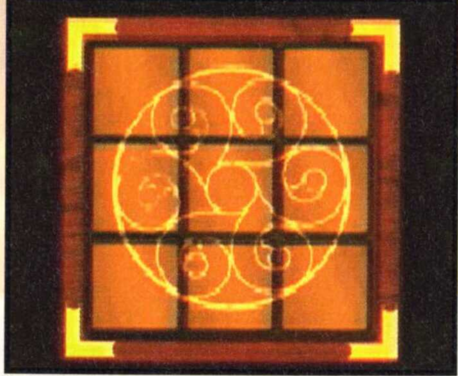
Redescendez à la salle de la métamorphose, et la boule de cristal s'y active. La sorcière vous parle d'un endroit symbolisé par un ours blanc. Retournez dans le souterrain au niveau du carrefour sous la salle du trône, et prenez le couloir de gauche.

Allez au bout et utilisez votre petite fourche sur le taquin du pommier. Reconstituez le pommier et un passage secret vers l'extérieur s'ouvre alors. Repérez bien sur le mur le taquin du trône, il vous permettra de revenir tout à l'heure. Repérez bien l'endroit où vous êtes pour pouvoir y revenir.

Allez à la cabane d'Actyon le pêcheur pour lui parler. Il vous donne le cristal qui sert à piloter les engins volants. Revenez là où vous étiez, utilisez votre fourche, et composez le taquin du trône pour entrer de nouveau dans les souterrains. Allez jusqu'au carrefour, et prenez le dernier couloir à gauche des escaliers. Vous arrivez au taquin de la rosace qui, une fois résolu vous ouvre un passage dans la galerie qui mène à la bibliothèque.



Le premier taquin.



Le dernier taquin enfin.

Prenez la direction opposée à celle des escaliers. Montez les escaliers à droite pour aboutir dans la salle du lion, et refaites l'énigme du début du jeu avec le système solaire. Mettez ensuite votre agneau dans la gueule du lion, entrez dans le passage secret, utilisez votre boucle d'oreille sur la serrure de la porte, et sautez par la fenêtre. Passez le long des jardins, et parlez avec la femme près de l'escalier de la villa. Elle vous dit où se trouve la maison des prêtresses-pilotes. C'est la maison qui se trouve juste à droite des escaliers qui descendent vers le bassin. Entrez-y et parlez avec la prêtresse, puis avec Anna la fille d'Actyon. Vous sortez et elle s'échappe. Elle est maintenant séquestrée au premier étage de l'auberge du Coq Écarlate où vous devez donc vous rendre.

Parlez avec Servage : choisissez comme sujet l'icône de Créon, puis celle de la Reine et enfin celle de Servage. Montez les escaliers, passez la porte, écoutez la conversation, allez dans le fond du couloir, et cachez-vous dans la chambre à droite de la fenêtre avant que Lascoyt sorte de celle en face. Attendez qu'il retourne dans la chambre en face, et retournez dans le couloir. Parlez avec Servage, acceptez, et entrez avec lui dans la chambre en question. Parlez avec Anna, parlez de Créon avec Servage trois fois, et échappez-vous de l'auberge avec Anna (elle vous suit).

Vous vous retrouvez dans le jardin avec l'échelle. Montrez à Anna votre insigne de compagnon, puis le cristal (à droite de la boule de cristal dans votre inventaire), et elle est convaincue. Mettez l'échelle sur le banc, et passez par la fenêtre, vous commencez à avoir l'habitude. Allez dans le couloir du chasseur de rats, puis dans la salle du lion. Descendez les escaliers, et guettez les pas du garde. Sortez du palais par la porte en face, et prenez la première porte à droite, une fois dehors, pour grimper dans le monte-charge. Hop, CD n°3. Faites marcher la manivelle et vous montez.

Prenez le sac de toile posé pas loin de l'échelle, et parlez









L'énigme consiste à remplir les formes vides avec les pièces dorées, à commencer par le parallélogramme. Le bouton droit de la souris vous permet de faire pivoter la dalle et les pièces. Lorsqu'une forme est pleine, tournez-vous, et vous apercevez une statue sur laquelle vous récupérez une nouvelle pièce. Vous devez de cette façon compléter toutes les formes jusqu'à la dernière statue qui est un lézard. La première pièce à récupérer est entre les jambes et la queue de la statue, la deuxième est entre le bras de droite et le creux de la taille, la troisième pièce est sous le menton de la statue. Arrivé à la quatrième statue, donc le lézard, cliquez sur sa bouche, puis sur sa langue.

LA SALLE DE LA MÉTAMORPHOSE

avec Anna. Dites oui, prenez le sac, et allez parler au garde de la passerelle. Avancez et montez vite dans le premier engin volant sur la gauche, mettez-vous sur le siège, et regardez vers l'avant, Anna sort alors de son sac. Vous partez pour Spitzberg.

Spitzberg

Allez dans le village d'igloos parler avec le chef Inuit. Montrez-lui la broche des compagnons, et il vous emmène dans un igloo. Les événements s'enchaînent, et vous vous réveillez après avoir été assommé. Utilisez votre couteau sur la corde, puis la corde sur le bâton posé sur le sol. Placez le résultat sur le toit de l'igloo. Sautez, faites le tour du village afin d'éviter les gardes, et entrez dans l'igloo éclairé. Prenez les planches de bois entre les deux statues et ressortez. Tournez-vous vers la gauche, derrière vous il y a du poisson en train de sécher, entrez dans l'igloo qui est tout au fond à droite du poisson, et préparez-vous à une nouvelle énigme.

Prenez vos planches en bois et posez-les sur la dalle de pierre. Le but est de former une étoile à l'aide de ces trois planches.



Une fois que vous avez reconstitué l'étoile avec les planches, prenez le couloir de droite. Observez la cérémonie, et aussitôt après, revenez sur vos pas, et cette fois continuez par le couloir de gauche. Franchissez l'entrée, tournez sur vous-même, et fermez la porte. Saisissez-vous du masque d'or sur la statue, et les Inuits se prosternent en vous prenant pour leur dieu.
Utilisez le couteau sur les poignets d'Anna pour la libérer. Parlez avec elle de la statue et du cristal. Lorsqu'elle vous dit qu'elle voit une étoile dans l'œil de la statue, allez vers le vitrail représentant une étoile, et cliquez dessus. Faites ensuite de même avec les vitraux de l'enfant, de l'homme, de la femme, du Soleil et de la Lune. Prenez la statuette en or qui est apparue sur l'autel du sacrifice, et sortez de la salle avec Anna.
Vous êtes dehors, et l'engin du prince consort arrive accompagné d'un autre. Anna se sacrifie, et l'autre engin s'écrase derrière la montagne. Tournez-vous en laissant la plage dans votre dos, et vous voyez une grotte. Allez-y, mais en passant par la gauche. Vous tournez autour du rocher, allez en direction de la grotte, il y a un ours. Partez vite par la gauche, et vous refaites ainsi un tour autour du rocher, rejoignez vite la grotte (celle de gauche), entrez-y, et traversez-la pour passer de l'autre côté de la montagne. Parlez au pilote, et vous vous envolez pour l'île de Para Nua.

Para Nua

Une fois l'engin écrasé, parlez avec le pilote, puis au Roi Hona Ly. Allez au niveau du panier de crabes, et choisissez le crabe rouge pour les courses. Prenez la corde sous l'autel en granit. Allez devant la statue couchée, et parlez à Hona Ly de la statuette en or. Là c'est particulier, vous sortez la statuette en or de son inventaire, vous refaites apparaître votre inventaire, et là, au lieu de ranger la statue, vous la cliquez sur le visage du Roi en icône.
Ensuite pareil : pour parler avec le Roi, ouvrez votre inventaire, votre pointeur est libre, vous pouvez cliquer sur l'icône de son visage. Parlez de tout, et Hector arrive. Parlez avec Hector, et utilisez la corde sur la statue. Reparlez à Hector, et montez dans l'engin volant. Essayez de faire décoller la statue deux fois, et allez voir la fille de Hona Ly dans le bateau. Quand la statue est redressée, allez au bateau, essayez de monter, et parlez avec le chef (icône de la statue), puis acceptez son offre.

Muria

Vous voilà donc parti pour l'île de Muria. Allez vers la porte encastrée dans la falaise, et cliquez sur les statues. Il faut placer, de gauche à droite : la statue bleue, la rouge, la jaune et la verte. Les animaux : l'oiseau, le sanglier, le poisson et le crabe. Les planètes : la Terre, la Constellation, la Lune et le Soleil.
Vous entrez dans un tunnel. Allez au bout de l'une des passerelles pour vous faire tuer par Créon pour de faux. Montrez la boule de cristal à la tisseuse. Allez au bout d'une passerelle pour vous faire tuer de nouveau. L'horreur. Vous êtes maintenant devant le cube, parlez avec lui, et vous saurez tout. Une fois que vous avez obtenu votre cristal, faites demi-tour sur vous-même, et cherchez une dalle au sol qui est contre le mur. Appuyez dessus deux fois, et vous atterrissez sur une corniche. Marchez le long de la corniche jusqu'à un endroit où il manque une dalle, et appuyez dessus.
Maintenant dirigez-vous vers la porte et récupérez la lanterne. Revenez sur vos pas, mettez-vous devant la dalle verte et placez la lanterne, puis votre cristal sur la tour. Allez dans la cavité créée par le cristal, et cliquez sur le cube en suspension. Vous avez maintenant votre pouvoir cristallin. Prenez-le, cliquez sur l'engin volant, et insérez le CD n°4.



Encore Meljanz

Parlez avec Actyon dans sa cabane, puis retournez à bord de votre engin volant. Partez en direction de celui de Créon, et montez dessus. Coupez les liens d'Anna avec le couteau, et lorsque Meljanz est face à vous, allez vers la droite, puis montez sur votre engin.
Vous êtes maintenant dans le palais. Allez parler au chasseur de rats en passant par la salle du lion. Vous devez mettre le système solaire en place, et la figurine dans la bouche du lion (voir l'illustration au début de la soluce). Allez dans la bibliothèque prendre l'œil gauche de la baleine squelette, puis allez à la salle des dauphins, c'est la porte à droite de celle qui vous permet de sortir du palais. Mettez l'œil de la baleine sur l'œil du dauphin, et vous voilà arrivé au labyrinthe. Référez-vous à l'encadré pour la démarche à suivre.

Le labyrinthe du Minotaure



Une fois dans le labyrinthe, vous devez éviter le Minotaure là où il apparaît, et trouver la salle des crânes. Le parcours à suivre est le suivant : G = gauche et D = droite, en partant de la fontaine vous devez prendre à G, D, G, D, G, D, D, D, tout de suite à G, 2e à droite (tout au bout), à droite et vous êtes arrivé à la salle des crânes.

Arrivé à la salle des crânes, Créon vous menace avec son canon, utilisez le pouvoir cristallin sur le cristal du canon. Suivez Créon par le casier qu'il emprunte, et lorsque la tête se tourne vers vous, utilisez le pouvoir cristallin sur elle pour connaître enfin sa vraie nature. Retournez tout de suite dans la salle d'avant par laquelle vous êtes venu, et repérez près de l'entrée une boule de cristal posée par terre. Récupérez-la, et utilisez-la sur la bouche de la créature. Voilà, l'équilibre du monde est sauvé, et vous avez anéanti l'incarnation du mal, et puni les méchants et tout ça. Vous vivrez sûrement heureux, et ferez plein de petits n'enfants avec Anna.

LORSQUE JORDAN MECHNER SORT UN JEU, ON PEUT DIRE QUE C'EST UN ÉVÉNEMENT. EN EFFET, BIEN QU'IL SOIT L'UN DES CRÉATEURS DE JEUX VIDÉO LES PLUS CÉLÈBRES, IL N'A PAS RÉALISÉ PLUS DE QUATRE JEUX ! ON SE SOUVIENT TOUS DE PRINCE OF PERSIA, ET LE DERNIER EN DATE N'A VRAIMENT RIEN À ENVIER À SES CONCURRENTS...

EN RÉSUMÉ

Vous allez prendre le train en marche : vous êtes en retard et il est déjà parti, vous forçant à faire l'acrobate sur une moto. Qui plus est, votre ami Whitney s'est fait assassiner dans son compartiment. Tout commence donc très vite, et le temps va jouer un rôle très important durant toute l'aventure. Souvenez-vous de vos lectures (Agatha Christie, par exemple !) et des films que vous avez pu voir (La mort aux trousses, Une femme disparaît... Hitchcock, quoi) si vous voulez venir à bout de cette affaire bien complexe.

éditeur
BRODERBUND

configuration
486 DX2 66, 8 Mo de RAM, 35 Mo de disque dur

textes et voix
FRANÇAIS

sortie
MAI 97

THE LAST EXPRESS™

Raccrochez les wagons

Conseils de jeu

Tout se déroule ici en temps réel, vous devez donc tenir compte de l'heure pour entreprendre certaines actions (fouiller un compartiment est plus facile à l'heure du repas ; il ne se passe pas grand-chose la nuit, donc autant dormir, il faut être à l'heure aux rendez-vous...). N'hésitez pas à parler à tout le monde, chacun a des indices à vous fournir pour démêler l'écheveau de cette affaire. Le jeu n'est pas linéaire, et une action peut être entreprise à plusieurs moments du jeu, donc pas de panique. Certaines actions vont déclencher différentes séquences, mais l'intrigue suit tout de même de grandes lignes (logique, dans un train, non ?). Il n'y a qu'un très petit nombre d'actions nécessaires, mais il serait dommage de ne pas essayer de tout découvrir : fouinez donc partout, discutez et cliquez à droite et à gauche. Prévoyez aussi un bon magazine pour patienter en attendant que se produisent certains événements du jeu...

Décrypter la solution

Comme le jeu n'est pas linéaire, la solution proposée vous donne tous les éléments nécessaires pour finir le jeu, jour par jour. Si vous êtes désespérément coincé à un moment du jeu, regardez bien l'action que vous n'avez pas effectuée, et remontez dans le temps en utilisant l'horloge du menu principal, jusqu'au dernier moment où l'action est réalisable. Les actions indispensables sont à effectuer impérativement dans le «chapitre» courant, sous peine de perdre. En revanche les actions annexes sont là pour pouvoir comprendre l'intrigue. Si vous les laissez de côté, il est probable que vous ne comprendrez pas grand-chose au jeu... Voilà, bon film, pardon, bon jeu !

Première partie : la mort de Tyler

➤ *Actions indispensables*

Tyler est mort, c'est horrible, mais le plus urgent est de faire disparaître le corps pour ne pas vous faire arrêter par la police. Pour cela, il y a deux solutions : cacher le corps (ce qui retardera l'instant fatal) ou vous en débarrasser. Tout d'abord, allez dans le compartiment de Tyler avant le conducteur ou August Schmidt (c'est le numéro 1). Si le conducteur vient frapper à la porte avant que vous n'ayez fini votre triste besogne, parlez-lui à travers la porte (icône en forme de bulle). Pour jeter le cadavre par la fenêtre (ce qui est fortement recommandé !), ouvrez-la, cliquez sur Tyler, puis cliquez sur la fenêtre.



Attention, si vous vous débarrassez trop tôt du corps, la police risque de vous arrêter après Épernay. Pour l'éviter, attendez dans le wagon-restaurant ou le salon. Le conducteur du train vous en chassera et vous laissera dans le couloir du deuxième wagon. Entrez dans le compartiment de Vassili vers 21h20 (c'est le compartiment A), et cachez-vous dans son cabinet de toilette jusqu'à la fin de l'inspection. Ensuite, prenez le blouson de Tyler près de la fenêtre car le vôtre est taché de sang. Lorsque la police monte en gare d'Épernay, vous devez l'éviter : cachez-vous dans le compartiment de Vassili jusqu'à ce que les flics soient partis ; vous pouvez aussi vous accrocher à l'extérieur du train (en cliquant sur la fenêtre quand le train est en marche) ou encore attendre que le train soit arrêté à la gare d'Épernay pour rendre visite à Kronos (ce qui nécessite un bon «timing»).

Si vous souhaitez quand même cacher le corps, cliquez sur la couchette (le dossier et le siège) pour faire apparaître le lit, puis sur Tyler.

Refermez la banquette. Échangez votre blouson taché de sang contre celui de Tyler accroché près de la fenêtre. Plus tard, vers 20h50, le contrôleur viendra faire votre lit, je vous laisse alors imaginer sa tête lorsqu'il verra votre rayon charcuterie... Pour éviter cela, restez dans votre compartiment jusqu'à ce qu'il vienne faire votre lit et parlez-lui à travers la porte (icône bulle). Vous pouvez aussi cliquer sur lui dans le couloir lorsqu'il vient accomplir sa tâche ou encore vous résoudre à jeter le corps de Tyler par le fenêtre...

Prendre la veste de Tyler vous permet d'obtenir une boîte d'allumettes.



Ouvrez-la, et retirez-en les allumettes. Elles vous serviront plus tard (en attendant, vous pouvez toujours vous griller une c... même si c'est interdit d'en parler...). La boîte vide vous servira aussi dans quelque temps.

Lorsque vous retournez dans votre compartiment plus tard dans le jeu (vers 20h50), vous rencontrez Milos et un combat s'engage. Pour gagner, évitez ses coups de couteau en cliquant au bon moment (lorsqu'il arme son coup). Après quelques esquives réussies, vous pourrez le désarmer en cliquant sur son bras au bon moment (la flèche se transforme en main un très court instant). À 21h16, la police monte dans le train en gare d'Épernay. Allez vous cacher dans le cabinet de toilette du compartiment A, ou sortez par la fenêtre avant l'arrêt du train et attendez que la police soit partie.

Lorsque tout le monde sera au lit pour un bon moment de repos, faites de même, ou bien armez-vous de patience pour affronter un voyage très calme pendant des heures. Pour vous coucher dans votre compartiment, il faut cliquer sur le dossier de la banquette, puis sur le siège, l'icône se transforme alors en bulle qui affiche «zzz». Bien sûr, il faut que vous vous soyez débarrassé de Tyler auparavant...

Petit bras

Si vous n'arrivez pas à gagner les combats (sûrement parce que votre souris est encrassée...), il y a un moyen de les passer. Quand la confrontation s'engage, faites un clic droit. Cliquez sur l'horloge de l'œuf (sans modifier l'heure !) pour reprendre la partie. Répétez cette opération cinq fois de suite. Le combat est remporté sans problème.

➤ *Actions annexes*

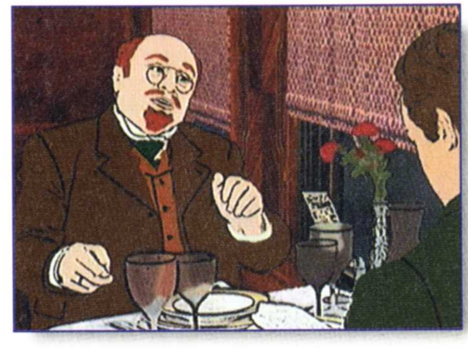
En début de jeu, demandez à un contrôleur quel est le compartiment de Tyler. Il y a un télégramme dans sa valise (regardez vers le haut, cliquez sur la valise, puis ouvrez-la) qui vous en apprendra un peu plus sur votre relation avec lui.

Il y a aussi un texte en russe indéchiffrable pour le moment. Vous pouvez aussi lire la coupure de journal que vous possédez. Ouvrez le coffre près de la fenêtre de votre compartiment (il semble qu'il ait contenu un œuf et un autre objet). Sous le coffre, il y a une écharpe.



Durant le jeu, vous pourrez, lorsque le train roule, vous agripper dehors et espionner Alexei (soit il lit un livre, soit il prépare une bombe).

Attrapez le petit François qui court dans le couloir pour jeter un œil sur son sifflet (vous aurez de nombreuses occasions de le faire durant le jeu). Regardez le magazine posé sur la chaise du contrôleur lorsqu'il est absent, ce qui se produit au tout début de la partie, et volez la liste des passagers (vous pourrez la lui rendre plus tard si les remords vous travaillent). En cliquant sur le nom des passagers, vous entendrez un court extrait de dialogue qui vous permettra d'y associer un visage. Entrez dans le compartiment de Kronos, situé en queue de train, le contrôleur vous en interdira l'accès dans un premier temps, mais insistez. Allez au wagon-restaurant pour parler à Herr Schmidt (si le contrôleur n'est pas venu vous prévenir que Schmidt vous attend, asseyez-vous derrière lui et cliquez sur son dos)



Vous pouvez aussi parler à Alexei, mais la conversation ne sera pas des plus agréables. Lorsqu'Anna Wolff sera présente dans le wagon-restaurant (vers 20h20), parlez-lui. Après vous être fait jeter, vous pouvez lui parler à nouveau, sans plus de succès. Cela dit, vous pouvez aussi lui parler dans le couloir. Après le repas, vous pouvez passer derrière le rideau du wagon-restaurant pour atteindre l'avant du train, mais il n'y a rien d'intéressant à y faire.

Tatiana quitte le wagon-restaurant à 20h40 avec son grand-père. Vous pouvez assister à une joute verbale dans le salon attenant. Vous pouvez parler à Alexei, mais ce sera plutôt bref. En retournant dans votre wagon, le contrôleur vous préviendra que Kronos veut vous voir. Allez-y.

Après le contrôle de police, vers 21h20, Anna Wolff sort de son compartiment. Vous pouvez lui demander du feu, puis la rejoindre au salon. De toute façon, elle vous bat froid pour le moment. À 21h30, Tatiana attend à l'arrière du train, près du compartiment de Kronos. Lorsque vous quitterez cet endroit, elle vous demandera du feu. Vous pouvez lui parler du texte russe trouvé dans le compartiment, elle vous proposera d'en faire une traduction. Vous pouvez enfin aller vous coucher.

Deuxième partie : le cauchemar



Allez vous coucher. Lorsque vous vous réveillez, vous êtes en fait dans un cauchemar. Sortez de votre compartiment. Impossible de quitter le wagon, et toutes les portes donnent sur votre compartiment. Entrez. Vous vous réveillez en sursaut à 3h38. Sortez. Vous pouvez écouter Anna puis Kronos s'exercer avec leur instrument dans leur compartiment. Allez parler à Anna dans son compartiment. À 3h50, Vassili a une crise et vous devez l'aider.

Vous pouvez écouter la conversation entre Anna et Tatiana. Si vous essayez de parler à Anna, elle vous souhaitera simplement bonne nuit. Retournez donc dormir.

Troisième partie : l'oiseau de feu et le scarabée

➤ *Actions indispensables*

Vous vous réveillez à la gare d'Ulm, à 8h25. Première chose à faire, insérer le CD n°2. À part ça, vous n'avez pas grand-chose de vital à accomplir : August Schmidt va venir vous trouver dans le couloir lorsque vous atteindrez Munich. Vous pourrez voir monter une caisse ainsi qu'un nouveau voyageur.

➤ *Actions annexes*

À votre réveil, rendez-vous dans le compartiment de Milos (G) pour avoir une discussion avec lui. Ensuite, allez parler à Tatiana dans le wagon-restaurant pour qu'elle vous remette la traduction du poème. S'ensuit une discussion animée entre elle et Alexei. Sortez et allez vous asseoir à la table à gauche de l'horloge du salon. Attrapez le scarabée à l'aide de la boîte d'allumettes.



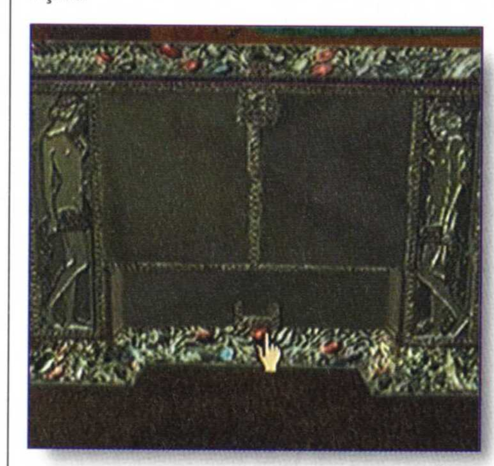
Ça peut prendre du temps, mais vous en viendrez à bout avant d'y être (à bout). Lorsque vous attraperez à nouveau François, vous lui montrerez l'insecte : lorsque vous le croiserez de nouveau, il vous donnera le sifflet en échange.

Allez voir Kronos pour lui parler de l'oiseau de feu. Une fois qu'il se sera absenté, lisez le livre posé près de la fenêtre pour en apprendre plus sur l'œuf. Vous entendrez aussi Kronos et Kahina préparer un plan contre Anna.

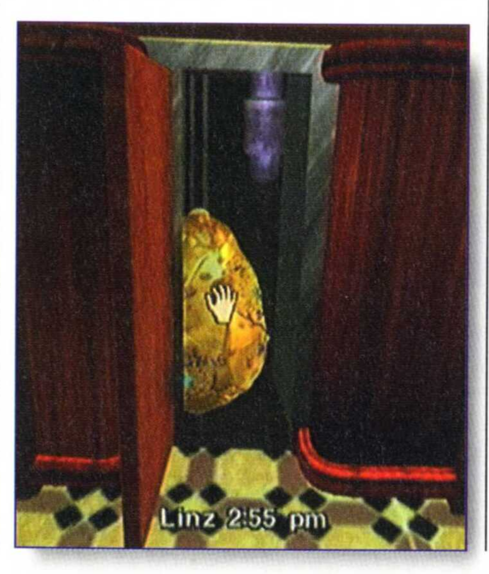
Quatrième partie : le concert, les vols et les explications

➤ *Actions indispensables*

Vous ne pouvez rien faire de vraiment important avant le début du concert. Vers 14h30, Anna quitte son compartiment pour se rendre chez Kronos, vous pouvez donc aller y faire un tour. Pour cela, entrez dans le compartiment de Sophie et Rébecca quand elles se seront absentées. Pas facile avec le contrôleur ! Pour tromper sa vigilance, entrez lorsqu'une porte s'ouvre ou que quelqu'un passe entre vous et le contrôleur, par exemple lorsqu'Anna sort de son compartiment ! Ouvrez la fenêtre et entrez par ce chemin dans le compartiment d'Anna. Approchez-vous deux fois de la boîte à bijoux, et cliquez sur la petite pierre rouge située sur le bas de la façade.



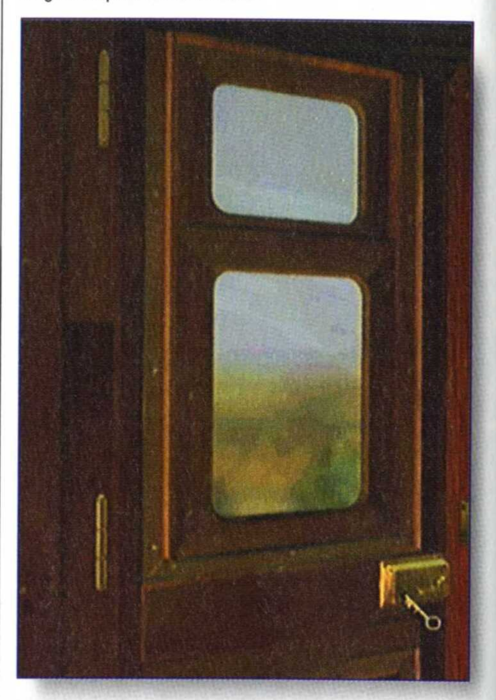
Prenez le passe, puis fouillez la malle. Dans le tiroir du bas, vous trouverez une lettre intéressante. Sortez par la porte. Il vous faut à présent voler l'oiseau de feu qui se trouve chez Tatiana. Elle sort à 14h50 et demande au contrôleur de fermer son compartiment. Quand elle est devant sa porte, entrez dans le compartiment A (celui du grand-père). Allez dans le cabinet de toilette, baissez-vous et ouvrez la petite porte située sous le lavabo. Prenez l'œuf (l'oiseau de feu).



Vous devez quitter cet endroit sans vous faire prendre par Tatiana. Aucun problème si vous faites assez vite par le compartiment de Vassili, sinon, vous blufferez le contrôleur. L'oiseau de feu semblant attiser bien des convoitises, mieux vaut le protéger. Vous devez le cacher dans la cage de Max : rendez-vous à l'avant du train, par le wagon-restaurant. Il faut attendre que le contrôleur en chef ait quitté les lieux, sinon il vous mettra dehors. Il quitte son bureau à chaque arrivée en gare, profitez donc de l'arrêt en gare de Amstetten pour y aller (15h40). Avancez toujours tout droit jusqu'à arriver à la porte par laquelle on voit la locomotive. Tournez à droite, ouvrez la cage de Max. Regardez dans la cage, et déposez l'œuf au fond.

Attention, si vous remettez l'œuf dans le coffre et que vous assistez au concert, Kahina viendra vous le voler !

Quand vous aurez caché l'œuf, rendez-vous près du compartiment de Kronos, et utilisez le passe sur la porte de gauche pour sortir du train.



Montez sur le toit. Faites demi-tour et avancez. Brisez le toit de verre et descendez. Regardez sur la gauche de la fresque (à droite de l'armoire), et appuyez sur le petit bouton pour découvrir le coffre caché.



Prenez la porte et traversez la salle de concert sans vous inquiéter. Après le concert, qui se termine aux environs de 16h25, allez voir Schmidt pour lui montrer la valise. Si vous lui parlez dans le couloir, il vous donne rendez-vous dans son compartiment.

Vous pouvez le suivre pour le voir inviter Anna à dîner (et se prendre un gros rateau par la même occasion). Peu après, Tatiana court chez Anna pour lui annoncer la disparition de l'œuf. Vous pouvez écouter leur conversation à travers la porte. Kahina viendra vous voir, plutôt en colère. Vous devez donc aller voir Kronos dans son com-

Les personnages principaux

Bien qu'il y ait beaucoup de personnages dans ce train, seuls quelques-uns ont une réelle importance dans l'intrigue. C'est avec eux que l'on aura le plus de conversations.

Milos est un rebelle serbe grand ami de Tyler (compartiment 2). Il lutte pour l'unité de la Serbie et de la Croatie, et a besoin d'armes pour cela...

August Schmidt (compartiment 3). C'est un marchand d'armes allemand très patriote qui aime la bonne chère (c'est le moins que l'on puisse dire). Il attend de vous que vous lui donniez une valise pleine d'or en échange d'armes pour la Serbie.

Tatiana est une jeune Russe, amie d'enfance d'Alexei (compartiment B). Malheureusement, la révolution russe va avoir des conséquences tragiques sur leur relation.

Kahina voyage toujours avec Kronos (wagon privé). C'est en quelque sorte sa «femme de main». Elle n'hésitera pas à tuer quiconque se mettra sur le chemin qui mène à l'oiseau de feu.

Anna Wolff (compartiment F). Plus qu'une violoniste, c'est surtout un espion autrichien qui cherche à arrêter August. Qui sait comment vos relations vont évoluer ?

partiment. Après avoir vu August, vous pouvez attendre que Milos vienne vous embrasser.

Ne perdez cependant pas trop de temps, sinon Kahina viendra vous tuer. Allez voir Kronos avec la valise.

À présent, il faut empêcher Anna de se faire tuer dans le wagon à bagages. Rendez-vous dans ce wagon. Entrez par la porte à droite, après le bureau du contrôleur en chef, et fouillez dans la caisse au fond à droite. Anna vous menace de son arme, mais vous parvenez à vous expliquer. Vesna vous attaque ensuite au couteau.



Évitez ses assauts et Anna la fera fuir. Allez chercher l'œuf dans la cage de Max. Le train entre en gare de Vienne.

➤ *Actions annexes*

Vous assistez à la conversation entre Tatiana et Alexei quand ils jouent aux échecs. Vous pouvez surprendre le dialogue entre le contrôleur et le nouvel arrivant, Abbot. À 12h20, Anna entre dans le wagon restaurant, et Schmidt s'empresse de l'aborder. Elle s'assied à sa table. Vers 12h30, les Boutarel quittent leur compartiment pour se rendre au wagon-restaurant. Vous pouvez parler à François et lui montrer le scarabée. L'échange aura lieu plus tard. Vous pouvez retourner au wagon-restaurant pour écouter les conversations et parler à Abbot. Soyez dans le salon vers 13h pour voir Kronos inviter Anna à jouer dans sa voiture vers 15h. Vers 13h toujours, vous pouvez croiser François dans le couloir. L'échange s'effectue automatiquement. Schmidt vous pose un ultimatum (il veut l'or avant l'arrivée à Vienne). Vous pouvez jouer les voyeurs vers 13h25, lorsque le contrôleur fait part des invitations aux voyageurs. Entrez dans le compartiment E et sortez par la fenêtre pour voir Anna se préparer pour le concert.



Vous pouvez aussi en profiter pour fouiller le coffre du compartiment et lire le carnet de voyage. Vers 13h45, madame Boutarel se plaint de Max, le chien d'Anna, auprès du contrôleur. Il sera envoyé en tête de train. En retournant dans votre wagon, le contrôleur vous annonce que Kronos vous invite à 15h pour assister au concert qu'il donne avec Anna Wolff.

À 15h, vous pouvez aller au concert, mais ne restez pas trop longtemps sous peine de voir notre héros s'endormir. Vous ne pouvez parler à personne (un peu de tenue !). Vous avez plus important à accomplir. Vous pouvez essayer, durant et après le concert, de fouiller les chambres pour trouver d'autres indices pour mieux comprendre l'intrigue et les relations entre les personnages.

Après avoir montré l'or à August, vous pouvez lui parler dans le salon et boire un verre dans le compartiment de Milos.



Cinquième partie : Alexei, bombe et mort

➤ *Actions indispensables*

Rangez l'œuf et le sifflet dans le coffre. Allez dans le couloir. Alexei ne tarde pas à sortir de son compartiment : profitez-en pour vous y introduire sans attendre. Prenez la valise rangée dans le filet au-dessus de la porte du cabinet de toilette et volez le détonateur de la bombe.

Vous pouvez aller dormir, dès que votre lit est fait (20h30 à peu près). Vous allez encore faire un rêve, mais il sera «prémonitoire»...

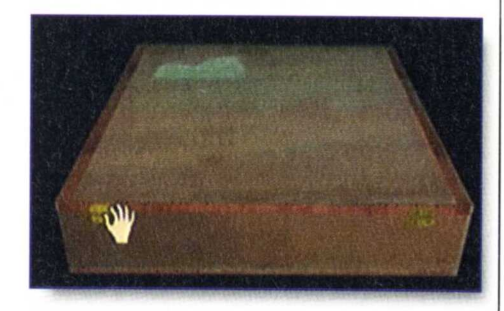
The Last Express



Dès que vous êtes réveillé, précipitez-vous dans le compartiment de Vassili pour prendre connaissance de la situation dramatique. Mais il y a pire : avant de mourir, Alexei a eu le temps de poser une bombe. Eh oui, il a construit un autre détonateur (l'horloge du salon a disparu), et il a trafiqué les freins. Il n'y a donc plus de signal d'alarme. La bombe est cachée dans le boîtier électrique près du contrôleur.



Ouvrez-le et ne tremblez pas. Regardez la boîte de cigares (icône loupe), approchez-vous (icône main). Faites glisser la boîte vers le haut, et grattez une allumette sur les fils pour faire fondre les gaines en caoutchouc. N'ouvrez surtout pas la boîte, Alexei l'a piégée. Faites-la tourner sur elle-même deux fois de suite (icône flèche) et cliquez sur les charnières.



Il vous faut à présent bloquer le mécanisme : glissez le télégramme entre les deux lames de droite avant que l'horloge n'indique midi. Anna et Abbot sont allés boire un verre dans le salon. Parlez à Abbot. À la fin de la conversation, Anna quitte le wagon. Rejoignez-la dans son compartiment. Si vous lui parlez dans le couloir, elle vous dit qu'elle est fatiguée. Suivez-la, elle vous embrasse et vous donne rendez-vous pour le lendemain.

Vous pouvez entrer dans son compartiment pour finir cette partie de l'aventure (cela influera sur le comportement à venir d'Anna).

➤ *Actions annexes*

Quand vous avez trouvé le détonateur, retournez dans votre compartiment. Prenez le sifflet puis jouez avec l'œuf (voir l'encadré sur l'énigme de l'oiseau de feu). Remettez l'oiseau et le sifflet dans le coffre, ils ne risquent plus rien à présent.
Vous pouvez aussi aller voir Anna et parler un peu politique.

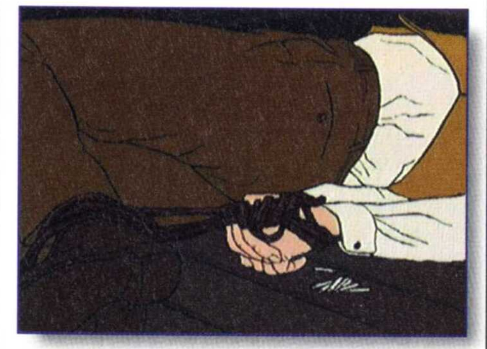


À 19h40, elle annonce au contrôleur qu'elle ne rejoindra pas August au dîner (vous pouvez d'ailleurs voir qu'August ne se laisse pas abattre dans le wagon-restaurant)
Vous pouvez aussi fouiller dans le compartiment d'August pour trouver une lettre compromettante, en utilisant le passe (essayez d'ouvrir l'une des portes 5 ou 6, puis allez très vite devant la porte 3, pendant que le Perse s'agite)

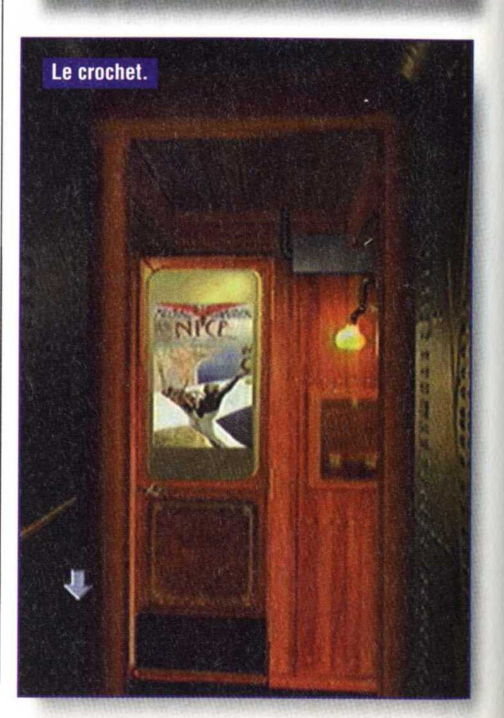
Sixième partie : la grande évasion de l'Orient-Express

➤ *Actions indispensables*

Vous vous réveillez dans le wagon à bagages. Essayez de vous relever jusqu'à ce que les allumettes tombent de votre poche.



Prenez-les pour brûler vos liens. Prenez la porte et combattez à mains nues contre le terroriste (Ivo). Attendez qu'il vous attaque, évitez son coup (icône flèche vers le bas), et frappez-le tout de suite après (icône poing). Après trois ou quatre bourre-pif, Ivo est KO. Délivrez Anna. La séquence qui suit change selon que vous ayez trouvé ou non la lettre d'August et embrassé Anna (quatre possibilités). Continuez votre chemin. Montez sur le toit du train (pour cela, avancez toujours, puis prenez la porte de gauche quand vous serez sorti du wagon à bagages). Quand vous serez sur le toit, avancez tout droit vers la locomotive. Salko vous menace avec une barre de fer. Évitez ses coups, puis saisissez-vous de son arme, comme lors du combat avec Milos. Quand Salko sera tombé, retournez-vous vite, car Vesna arrive par derrière avec un sabre.



Le crochet.

L'énigme de l'oiseau de feu

Dans The Last Express, l'œuf de Fabergé est l'objet de toutes les convoitises. Il faut dire que c'est un objet magnifique et vraiment étrange. Seulement, pour en prendre conscience, il faut savoir l'utiliser. On trouve des indices concernant cet œuf dans le compartiment de Kronos (le livre posé sur le fauteuil près de la fenêtre) et surtout grâce au poème russe trouvé dans la valise de Tyler que Tatiana peut vous traduire.

Chaque pierre précieuse est en fait un bouton qui permet d'ouvrir l'œuf pour faire apparaître l'oiseau. Pour cela, il faut vous aider du poème qu'a traduit Tatiana. Pour savoir sur quelle pierre cliquer, il faut trouver à quel lieu il est fait référence lors des voyages du loup gris. Eh oui, l'œuf est une espèce de globe (mal représenté car à l'époque, la cartographie n'en était qu'à ses balbutiements). À chaque fois que le loup gris se déplace dans le poème, il y a des indices qui permettent de retrouver de quel lieu il s'agit.



La solution est la suivante :
1 rotation à gauche, pierre bleu ciel en bas (l'Australie).
3 rotations à gauche, petite pierre grise au-dessus de la pierre verte (Stonehenge, Angleterre).
6 rotations à gauche, pierre rouge (l'Everest, Tibet).
6 rotations à gauche, pierre mauve en bas à droite (une île du Pacifique).
3 rotations à gauche, pierre verte (celle du milieu) (Jérusalem).
Un diaphragme s'ouvre, glissez le doigt dedans et regardez l'oiseau de feu apparaître. En utilisant le sifflet, vous ferez chanter l'oiseau.
On peut aussi faire apparaître un visage de femme en cliquant sur les pierres au sommet de l'œuf.

Évitez une fois de plus les coups. Attention, elle peut attaquer en haut ou en bas ! Lorsqu'elle porte un coup bas, il vous est facile de lui porter un coup au visage. Après avoir porté quelques coups, Vesna plonge au sol. Imitez-la très rapidement, car le train passe alors sous un pont ! À la sortie du pont, vous jetez la pauvre Vesna sous les rails. Retournez sur vos pas et arrêtez-vous entre le wagon-restaurant et le wagon-couchettes. Regardez sur le bas et descendez (icône main). Récupérez l'oiseau de feu et le sifflet dans votre compartiment. Allez dans le wagon-restaurant pour renvoyer tous les passagers dans leur chambre. Faites demi-tour, avancez d'un cran (vous êtes entre le wagon-restaurant et le wagon-couchettes). Baissez les yeux et soulevez la plaque pour décrocher les wagons.
La séquence qui suit dépend du fait que vous ayez, ou non, découvert la lettre d'August.
Vous voilà à présent dans un train réduit. Allez déposer l'œuf dans la cage de Max à l'avant du train. Retournez à l'arrière et montez sur le toit. Allez vers la locomotive et avancez jusqu'à ce que vous aperceviez Milos. Descendez du wagonnet de charbon pour assister à une scène non interactive (Milos se fait tuer par Anna). Quand vous reprenez la main, tirez sur le levier situé sur la gauche et ouvrez vos mirettes en grand pour assister à un autre film.



Retournez dans le wagon à bagages. Entrez dans le compartiment du personnel (avant le bureau où se trouvait le contrôleur en chef) pour assister à une scène fort agréable avec Anna.

Actions annexes

Avant de décrocher les wagons, vous pouvez fouiller tous les compartiments librement. Profitez-en pour lire la lettre d'August si vous ne l'avez pas déjà fait. Après que tout le monde ait rejoint son compartiment, vous pouvez retourner voir Vassili et Tatiana pour découvrir que celle-ci n'a plus toute sa tête (c'est peu de le dire).



C'est aussi votre dernière chance de récupérer le sifflet : François l'a laissé traîner dans le salon près d'un siège.

Dernière partie : le dénouement

Arrivé à destination, suivez Anna dans le salon. Apportez l'oiseau de feu à Kronos. Ouvrez l'oiseau de feu comme précédemment. Lorsque Kronos vous demande de refermer l'oiseau de feu, utilisez le sifflet. Vous assisterez alors à un happy end comme on en a rarement vu dans un jeu PC. ■





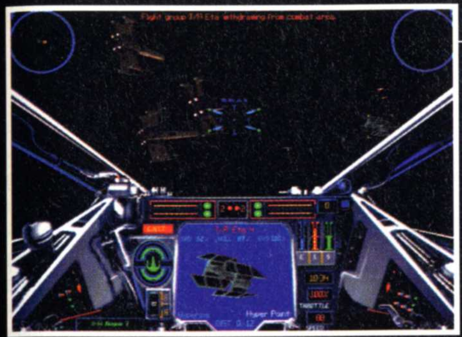
GUIDE

X-wing vs Tie fighter

C'est l'année Starwars, au cinéma avec la Trilogie (notez le grand «T»), et sur nos ordi', avec pas moins de quatre jeux dans cet univers. Des deux déjà sortis, Yoda's Story et XWing vs Tie Fighter, je ne parlerai que du second (et je vous conseille aussi d'oublier le premier). Pour avoir suivi avec passion tous les précédents épisodes ludiques (Xwing, B-wing, Tie Fighter), j'ai failli déchiqueter d'impatience la boite de XWing vs Tie Fighter (XvsT) en l'ouvrant. Il faut dire que toutes les images et previews qu'on avait vues nous avaient échauffé les sangs.

Le réseau du plus fort

éditeur
LUCAS ARTS
configuration
Pentium 90, 16 Mo, W95, CD2X
note
★★★★ (★★★★★ en réseau)
genre
SIMULATEUR



Lâcheté : 4 X-Wing sur un Tie Advanced !



Voilà pourquoi on aime le X-Wing.

50 MISSIONS HISTORIQUES POUR CHAQUE CAMP.

Je démarre le jeu et déjà des musiques familières, de qualité CD, me font fredonner pendant les menus, des menus assez laids et peu pratiques d'ailleurs.

ON RETROUVE TOUTES LES MUSIQUES DE LA TRILOGIE.

Ah, ça y est, j'ai trouvé comment démarrer une mission. J'ai bien sûr pris un X-Wing des Rebelles puisqu'ils gagnent dans les films (pas con comme raisonnement, hein ?). Encore quelques secondes d'attente pendant le chargement (j'ai pourtant un 12X ?!?) et puis c'est le choc : KO debout. Graphiquement, c'est le plus beau simulateur de SF qui soit, et étonnamment rapide en plus ! Ils ont enfin mis des textures partout : les astéroïdes ne ressemblent plus à des grosses patates grises mais bien à des masses rocheuses en mouvement, les chasseurs sont presque comme au cinéma, incroyablement détaillés, et on s'attend à voir Dark derrière un cockpit de Tie Advanced mais non, Lucas Arts a préféré lever le pied sur certains détails pour garder un bonne vitesse d'affichage.

ON NE PEUT PLUS LOCKER UNE PARTIE D'UN VAISSEAU.

Il y a quand même d'autres améliorations notables sur les vaisseaux ou les bases : on voit les tourelles des turbos laser tourner et suivre leur cible. Merde, la cible c'est moi et, heu, je suis mort ! Ah génial, je suis apparu dans le vaisseau suivant de mon escadrille et je vais pouvoir continuer la mission sans avoir à tout recommencer, ça c'est une trouvaille ! Bon, alors c'est le Star Destroyer qui m'a descendu, mais je connais son point faible : il suffit de faire sauter les deux boules à l'arrière, les générateurs de bouclier, pour qu'il se retrouve sans défense. Comme on ne peut plus locker une partie d'un vaisseau avec les missiles, ça ne va pas être facile.
Un X-Wing plus loin, le Star Destroyer n'a plus de générateur mais toujours son bouclier ! Horreur, ils ont changé ça ! Et de plus, je suis en train de me faire griller par ses réacteurs, qui ne font plus de la figuration. Repli stratégique : hyperespace vers le menu.

Bien décidé à refaire la mission dans de bonnes conditions, je me décide pour le B-Wing, avec ce chasseur bombardier, version améliorée du Y-Wing, j'aurais plus de chances.
Mais je ne le trouve pas, pas plus que le Missile Boat ou le Tie Defender des Impériaux ! Allez savoir pourquoi, Lucas Arts a décidé de ne pas les mettre dans le jeu : ça sent à plein nez l'extension pour Noël, vous ne trouvez pas (avec peut-être le Faucon Millenium qu'on nous a toujours promis ?). Allez, ne soyons pas mauvaise langue : on peut piloter à ses risques et périls un Z-95, cette casserole volante ancêtre du X-Wing. Mais faut vouloir mourir jeune...

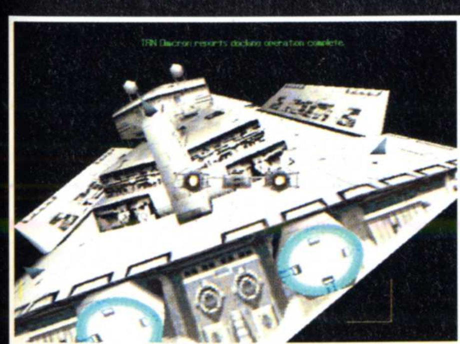
UN NOUVEAU VAISSEAU PILOTABLE, MAIS TROIS ONT DISPARU.

Bon, maintenant que les choses deviennent plus claires, il serait temps de commencer une campagne. Décidément, ce menu n'est pas clair, mais je finis tout de même par comprendre qu'il n'y pas pas de campagne. Et donc pas de scènes intermédiaires chatoyantes, pas d'intrigue intersidérale, pas de changement du cours de l'histoire, pas de remise de médaille par Leïa. XWsT ne propose qu'une succession de missions historiques avec, comme seul lien, le tableau des scores et l'expérience des personnages. «C'est trop injuste», comme dirait l'autre piaf, surtout qu'avec un moteur 3D aussi bon on aurait pu s'attendre à un produit complet, plutôt qu'à un catalogue de la Redoute. Le coupable, car il y en a un, messieurs les jurés, s'appelle «Réseau». À force de leur dire que leurs jeux étaient géniaux mais qu'ils manquaient toujours l'option Réseau, Lucas Arts a enfin craqué en proposant cette option, et l'on peut désormais jouer à toutes les missions (50) en réseau ! Ni une, ni deux, je prends ma Clio cabossée et je fonce chez nos copains d'U-Boat pour voir ce que vaut la bête en réseau. Ils avaient déjà tout installé et je n'ai eu plus qu'à m'asseoir et à prendre le manche. Après discussions (tergiversations, argumentations, effusions de sang...), les huit joueurs ont finalement choisi leur camp et nous voilà partis dans les étoiles, quatre Rebelles contre quatre Impériaux.

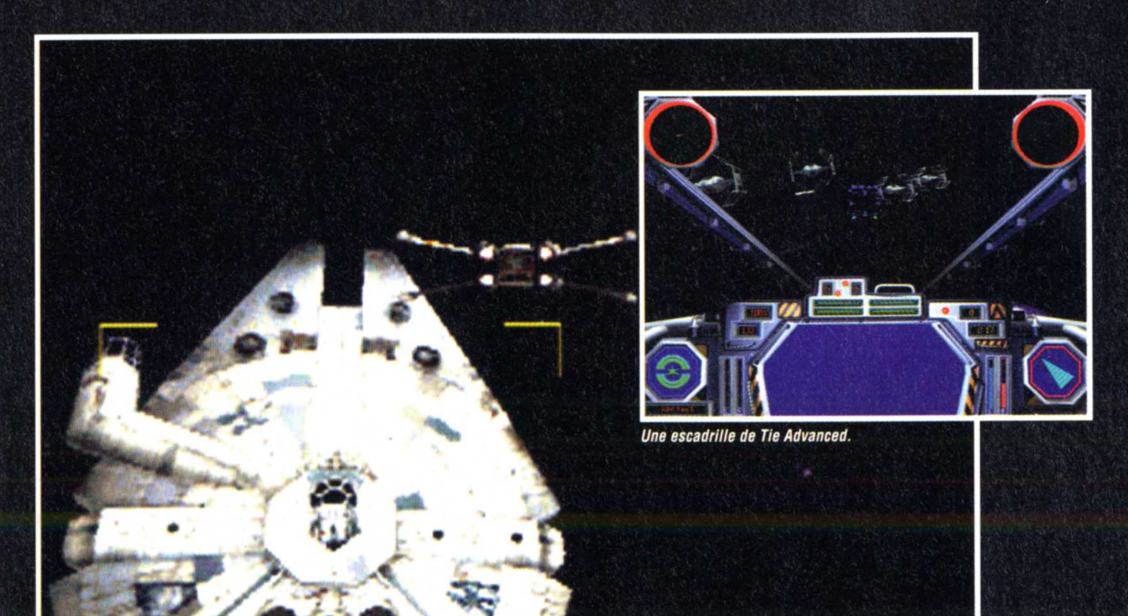


Devinez quel vaisseau vient d'exploser ?

C'est vrai que c'est bien, très bien même, car il faut alors jouer en équipe, suivre un leader, et puis on découvre qu'un adversaire humain est carrément plus coriace que le meilleur des Top Ace informatique. Les heures passent, les voisins gueulent un peu (ça crie fort un Impérial dans un Tie en feu), les coqs se mettent finalement à chanter (hallucinations par manque de sommeil ?), et je sors lessivé de chez U-boat, certain de passer mon week-end à dormir.
Conclusion : XWing vs Tie Fighter est génial mais en réseau, il est vraiment génial.



Un Y-Wing contre un Star Destroyer.



Une escadrille de Tie Advanced.

Le Faucon Millenium de Han.

XWING VS TIE FIGHTER

Bien que génial, XWing vs Tie Fighter n'en est pas moins dur, très dur même car l'intelligence du programme a été améliorée et de nouveaux éléments sont apparus (les contre-mesures). Il était donc nécessaire de faire un guide, pour que les joueurs novices mettent le pied à l'étrier. Dans la solution qui suit, le terme «chasseur» correspond à tous les engins spatiaux de petite taille (X-Wing, Tie Fighter, Faucon Millenium...) et le terme «vaisseau» à tous ceux qui ont une équipe de plus de cinq hommes (Corvette, Assault Transport, Star Destroyer...)

I LES CHASSEURS

Au début de chaque mission, le jeu vous propose d'office un chasseur adapté aux objectifs : il peut cependant être préférable de prendre un chasseur différent soit parce qu'on est plus à l'aise avec, soit à cause de l'armement/contre-mesure électronique dont il dispose.

X-WING



Le X-Wing est le chasseur le plus équilibré des Rebelles. Il dispose d'un bon bouclier, d'une bonne vitesse/accélération et surtout d'un quadruple tir laser qui fait très mal. C'est le vaisseau à prendre pour les débutants ou en cas de doute sur ce que réserve la mission.

A-WING



Cette bête de course est aussi maniable que rapide. Son blindage est cependant aussi faible qu'un Z-95 et il ne dispose que d'un double tir laser qui est à peine compensé par un armement en missiles plus conséquent (comme on dit par chez nous : «les missiles, ça ne dure qu'un temps»). Ce vaisseau est très souvent pris par les joueurs experts qui compensent le faible armement par un pilotage talentueux.

Y-WING



Le Y-Wing n'est pas un chasseur mais un chasseur-bombardier. Il est donc normal de le voir équipé aussi bien en armement. Ses canons ioniques lui permettent en outre de remplir les missions de capture de vaisseaux. Il est cependant quasiment injouable pendant du «dogfight», sauf contre les Assault Gunboats et les TIE Bombers, ou bien s'il lui reste quelques missiles en stock. Le Y-Wing ne doit donc être pris au mieux dans les missions où il y a un vaisseau-mère à détruire/capturer.

Z-95



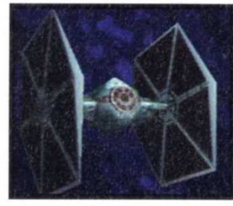
Cette antiquité n'a aucune chance contre la plupart des chasseurs mis à part le Tie Fighter car il manque de tout, sauf de maniabilité. À ne jamais prendre si vous voulez réussir une mission, mais amusant à piloter dans les missions de mêlées et tournois pour voir ce qu'il a dans le ventre. Les bons pilotes peuvent tout de même en tirer quelque chose en coupant toute l'énergie des boucliers : sa maniabilité lui permet alors de bien se placer.

LES CHASSEURS DES REBELLES

Chasseur	Vitesse	Accélération	Maniabilité	Blindage	Bouclier	Canon	Missiles
X-Wing (X-W)	100	16	75	20	50	4 lasers	8
A-Wing (A-W)	120	21	96	14	50	2 lasers	12
Y-Wing (Y-W)	80	11	59	40	75	2 lasers/2 ioniques	12
Z-95 (Z-95)	100	16	86	14	20	2 lasers	6

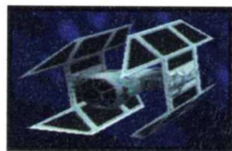


TIE FIGHTER



La première chose qui surprend quand on pilote ce chasseur, c'est l'absence de bouclier et de missiles : il faut absolument éviter de se faire toucher en profitant de sa bonne vitesse/maniabilité pour se dégager dès que l'indicateur de viseur indique qu'on est ciblé (sinon, c'est généralement simple : on meurt !). À éviter pour les joueurs novices, mais c'est un formidable chasseur quand on sait garder la tête froide et se dégager à temps.

TIE ADVANCED



Cette nouvelle génération de TIE a sauvé l'Empire et l'on comprend pourquoi : c'est le chasseur le plus puissant du jeu car il est à la fois le plus rapide et le mieux armé. Il souffre juste d'une petite déficience en blindage/bouclier, mais ce n'est pas trop grave car c'est généralement les autres qui sont dans son viseur. À prendre les yeux fermés dans presque toutes les missions avec tout de même un inconvénient : les escadrilles de TIE Advanced sont en très petite quantité.

TIE BOMBER



Malgré l'absence de bouclier, ce chasseur bombardier est plus efficace qu'un Y-Wing dans les combats, mais pour l'attaque de vaisseaux-mères, il est très angoissant à jouer car il faut sans cesse zigzaguer à haute vitesse, en priant pour ne pas être touché. On lui préfèrera donc toujours un Tie Advanced ou mieux un Assault Gunboat dans les missions de bombardement.

TIE INTERCEPTOR



Ce vaisseau serait idéal si seulement il avait un bouclier et des missiles. Pour le reste, c'est une version améliorée du TIE Fighter très dangereuse à cause de sa maniabilité et son quadruple laser. Un bon choix pour les pilotes expérimentés, mais il est quand même loin derrière le TIE Advanced.

ASSAULT GUNBOAT



L'équivalent impérial du Y-Wing est bien plus agéable à jouer, car même s'il est encore moins rapide, sa maniabilité, supérieure à un X-Wing (!!!) et son bouclier imposant lui permettent de s'aventurer dans les dogfights en faisant le nettoyage avec ses lasers ou missiles, si les adversaires ne sont pas trop doués (contre des Ace ou des Top Ace, il commence tout de même à montrer ses faiblesses).

LES CHASSEURS DE L'EMPIRE

Chasseur	Vitesse	Accélération	Maniabilité	Blindage	Bouclier	Canon	Missiles
TIE Fighter (T/F)	100	20	96	9	NON	2 lasers	NON
TIE Bomber (T/B)	80	13	86	28	NON	2 lasers	8
TIE Interceptor (T/I)	111	21	104	16	NON	4 lasers	NON
TIE Advanced (T/A)	133	16	104	14	40	4 lasers	8
Assault Gunboat (GUN)	90	20	78	28	100	2 lasers/2 ioniques	16

II LE CHOIX DES ARMES

LE LASER : c'est l'arme de base de tous les chasseurs et tant qu'il vous en reste, vous êtes dangereux pour quiconque. Bien que ce soit moins spectaculaire, il est préférable de régler les lasers pour qu'ils tirent tous ensemble : c'est bien plus efficace quand vous touchez, et cela vous évitera de tirer à tort et à travers des longues rafales qui gaspillent l'énergie (le tir avec un seul laser ne sert que pour des cibles très fragiles comme les mines ou sur des vaisseaux). Il est inutile de tirer si le viseur n'est pas vert et inutile de tirer sur un vaisseau qui passe devant vous par hasard (sauf si vous êtes bon et que la cible a une chance d'exploser). Il faut toujours que les lasers soient à fond : les lasers de faible puissance vous feront perdre du temps à essayer d'abattre une cible et vous risquez d'être locké par un autre adversaire.

LE CANON IONIQUE : ce canon est destiné principalement à immobiliser une cible en détruisant le système électronique, mais ils sont tout aussi efficaces que les canons laser pour descendre un bouclier : utilisez-les à chaque fois que les lasers se rechargent ou sont à faible puissance.

LES MISSILES : si on le choix, il faut toujours prendre les missiles avancés car ils ne prennent pas plus de place, mais sont beaucoup plus efficaces. Que ce soient le missile à concussion ou le missile avancé, destinez-les à rien de plus gros qu'une Corvette, sauf cas exceptionnel. Cet armement est en effet destiné à descendre des chasseurs et rien d'autre. On peut tirer un missile avant d'avoir obenu un lock (le viseur rouge) mais alors, la trajectoire du missile est quasiment linéaire. Cela peut valoir le coup quand on est juste derrière la cible et qu'on n'a pas le temps de la locker, ou alors, quand on veut détruire une cible au passage. Les missiles durent aussi longtemps qu'ils ont du «carburant» : si vous n'arrivez pas à détruire un missile, essayez des manœuvres d'échappement jusqu'à ce que le missile explose.

LES TORPILLES : ces armes lourdes servent à détruire les plus gros vaisseaux, car elles compensent leur faible vitesse par une charge explosive plus importante. On est poussé généralement à prendre les torpilles les plus fortes (l'Heavy Rocket) pour faire le maximum de dégâts ; cependant, il vaux mieux parfois prendre des torpilles plus petites pour en avoir plus lorsqu'on attaque un convoi de vaisseaux de taille moyenne (plusieurs Corvettes par exemple).



III LES CONTRE MESURES

LES REBELLES

Les Rebelles ont perdu la guerre des contre-mesures car ils disposent juste des Chaffs et des Flares, qui sont bien peu efficaces.

CHAFFS : le chaff doit être tiré au dernier moment pour avoir le maximum d'effet. Avec un peu de chance, le missile sera dévié et fera moins de dégâts.

FLARE : bien plus efficace, le Flare a toutes les chances de détruire un missile qui vous arrive par l'arrière. Il faut aussi le tirer au dernier instant pour avoir une chance qu'il touche le missile qui vous suit.

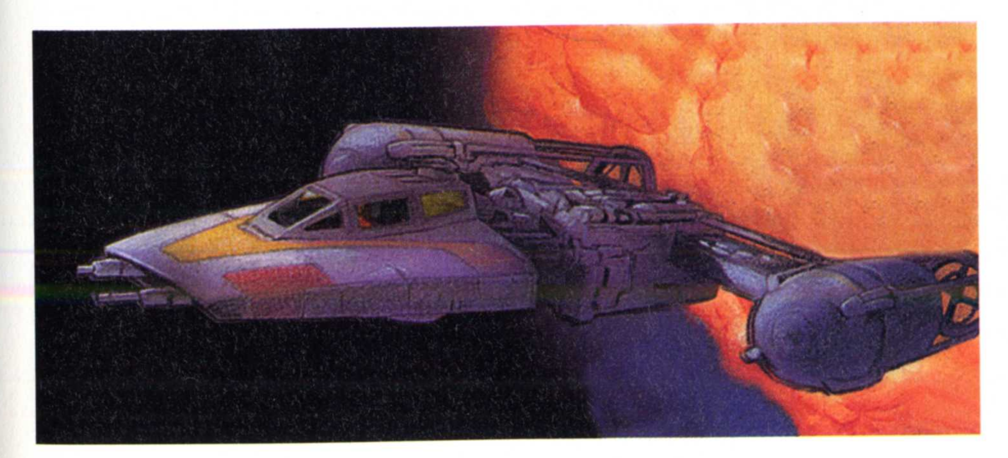
LES IMPÉRIAUX

Les contre-mesures des Impériaux sont toutes à base d'énergie, la même qui sert pour les lasers et les boucliers. Cela paraît désavantageux, mais quand vous verrez ce qui suit, vous comprendrez pourquoi il faut avoir la force pour gagner contre eux.

DECOY : soyons clairs, c'est la meilleure contre-mesure car elle fait simplement tout disparaître du radar. Il faut donc absolument régler le «Decoy» (comme les lasers/boucliers) pour qu'il ait toujours de l'énergie (mettez-le au 3/4). Le decoy s'utilise par a-coups : activez-le quand un rebelle commence à vous locker et désactivez quelques secondes plus tard (le Rebelle a généralement changé de cible, ce qui est un avantage supplémentaire puisqu'il ne tente même pas de vous attaquer aux canons).

JAMMING : les missions de protection où il faut éviter qu'un vaisseau soit détruit sont une vraie plaie. Avec le Jamming, qui brouille le système de tir d'un chasseur, vous pourrez les empêcher de tirer leurs missiles. Le Jamming s'utilise comme le Decoy ci-avant.

TRACTOR BEAM : cet équipement n'est pas à proprement parler une contre-mesure, mais c'est une merveilleuse trouvaille. Vous avez du mal à cibler un Rebelle qui pilote mieux que vous ? Un vaisseau est sur le point de partir en hyper-espace ? Un chasseur essaye d'atteindre la distance nécessaire pour tirer ses missiles ? Rien de mieux qu'un Beam pour résoudre votre problème. Ce rayon doit être visé comme une arme (il faut que l'ennemi soit dans le viseur), et sa portée est assez courte, mais c'est déjà beaucoup pour prendre l'avantage.





Shootez les missiles !

IV LE DOGFIGHT

LES PREMIERES SECONDES

Profitez de l'accalmie avant le combat pour faire le plein de lasers et de boucliers en les réglant au maximum. Allumez votre ordinateur de bord (touche «T»), puis repérez l'ennemi le plus proche (touche «R»). La bataille peut commencer.

L'ÉNERGIE DU DÉSESPOIR

Les pilotes ont tous leur petites habitudes et le réglage de l'énergie en fait partie, car c'est l'une des clefs du combat. Généralement, il faut mettre les lasers aux trois quarts et le bouclier à 50 %. Modifiez ce réglage miracle selon le vaisseau piloté et l'opposition rencontrée. Le but étant d'avoir une bonne vitesse et une bonne force d'attaque. Si votre cible a tendance à vous esquiver très facilement, c'est que vous allez lentement : laissez vos lasers aux trois quarts, mais réduisez momentanément l'énergie des boucliers à 25 % (utilisez de temps en temps la touche «ù» pour refaire vos boucliers).

Si vous avez au contraire tendance à coller à la cible et à lui passer devant, mettez vos lasers et boucliers à fond.

Enfin, il est possible de faire deux pré-réglages avec les touches «SHIFT+9» et «SHIFT+0» : vous améliorerez ainsi votre temps de réaction

CHOISIR SA CIBLE ET S'Y TENIR

Ne sautez pas d'une cible à l'autre avant d'avoir abattu la précédente, sauf si elle est trop forte pour vous (la qualité des pilotes jouée par l'ordinateur varie du tout au tout) ou si vous devez vous dégager pour éviter d'être détruit par un poursuivant. Suivez votre cible en la surveillant constamment dans les deux radars (celui de devant et celui de derrière), et maintenez une vitesse de poursuite adéquate en appuyant régulièrement sur la touche «Entrée» car votre adversaire peut changer sa vitesse lui aussi.

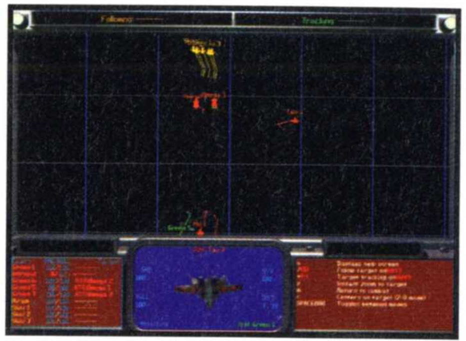
LES MANŒUVRES D'ÉCHAPPEMENT

Ces manœuvres, qui servent à vous sortir d'une situation difficile, doivent être bien maîtrisées car elles permettront de passer de chassé à chasseur. Dès que l'indicateur du viseur révèle que vous êtes pris en chasse, appuyez sur la touche «E» pour mettre le poursuivant sur votre écran.

Gagnez de la maniabilité en réduisant votre vitesse aux 2/3 (les chasseurs tournent moins vite aux vitesses élevées et aux vitesses lentes). Effectuez ensuite des combinaisons de loopings et de virages (les vaisseaux tournent d'ailleurs bien mieux pendant les loopings) en fixant le radar en haut à droite, jusqu'à ce que vous arriviez à mettre la cible dans votre radar en haut à gauche : vous devenez alors le poursuivant. Si vous avez du mal, c'est que votre vitesse n'est pas bonne : appuyez sur la touche «Entrée» et réglez aussi votre énergie (voir ci-dessus).

Xwing vs Tie Fighter

Il est possible de faire des tonneaux mais c'est moins intéressant : on risque de rester dans la zone de tir de l'adversaire et d'avoir des missiles au cul.
Pour dérouter encore plus l'adversaire, faites des changements de vitesse brusques : coupez entièrement lasers et boucliers pendant quelques secondes, puis mettez à fond momentanément tout en zigzaguant.


La carte : pour avoir une vue d'ensemble.

Les touches importantes

G : pour savoir où vous en êtes de la mission : rien ne sert d'être le meilleur au combat si vous ne remplissez pas les objectifs.

M et ù : pour échanger l'énergie stockées entre les boucliers et les lasers selon les besoins.

S : pour permuter la disposition du bouclier. Fort utile pendant l'attaque d'un vaisseau. Appuyez toujours sur la touche «ù» quand vos lasers sont à fond : vous remonterez ainsi vos boucliers au lieu de gâcher l'énergie en pure perte.

R : pour repérer l'ennemi le plus proche.

E : pour repérer l'ennemi qui vous a pris en chasse.

Backspace : pour remettre les gaz à fond.

Enter : cette touche doit être très souvent pressée dans un combat pour garder la même vitesse que la cible, afin d'éviter qu'elle se dégage.

LES COÉQUIPIERS

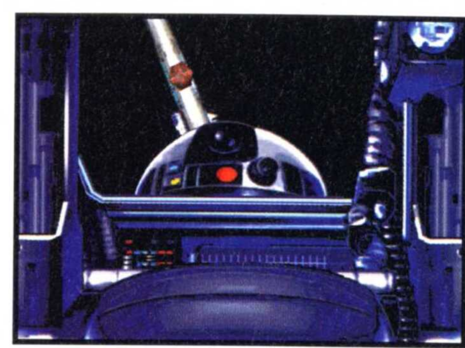
Les coéquipiers vivent leur vie et vous les entendrez souvent demander de l'aide : laissez tomber. Occupez vous de ce qui se passe autour de vous, vous aurez déjà beaucoup à faire. Par contre, si vous êtes le chef de votre escadrille, vous avez la possibilité de leur donner des ordres. Ne leur commandez pas d'attaquer votre cible ou le chasseur qui vous poursuit : ils risquent non seulement de gagner des points en détruisant votre cible, mais aussi de vous abattre (car vous n'êtes pas loin, non ?) ou de rentrer en collision avec vous. Donnez-leur au contraire des ordres pour mener à bien la mission.

EN CAS DE PANNE

Presque toutes les pannes sont réparables, sauf une destruction des deux radars : sans eux, c'est presque perdu d'avance, car il est extrêmement difficile de suivre une cible et il ne reste plus qu'à attendre la mort (vous ne saurez d'ailleurs même pas d'où elle vient). Ne vous éjectez pas, sauf si vous voulez gagner du temps pour remplir la mission avec un autre chasseur, cela baisse le score : allez plutôt percuter un gros vaisseau ennemi pour baisser son bouclier (il faut qu'il y ait collision pour que cela marche : les débris, si vous explosez avant, ne l'affecteront pas).


Sans radar, vous pilotez en aveugle.

Si les commandes ne répondent plus (votre vaisseau va en ligne droite), coupez entièrement l'énergie des lasers et des boucliers et mettez les gaz à fond pour vous éloigner au plus vite de la zone des combats. Dans presque tous les cas, vous irez assez vite pour semer le plus rapide des assaillants (qui, eux, conservent toujours un minimum de boucliers, lasers...).
Si vos lasers ou vos boucliers sont HS, appuyez sur la touche «D» pour voir pendant combien de temps : restez dans la zone du combat si le temps est assez court, ou alors fuyez vous mettre à l'abri le temps nécessaire.


C'est toujours D2R2 qui s'occupe des réparation !

PARTICULARITÉ DES IMPÉRIAUX

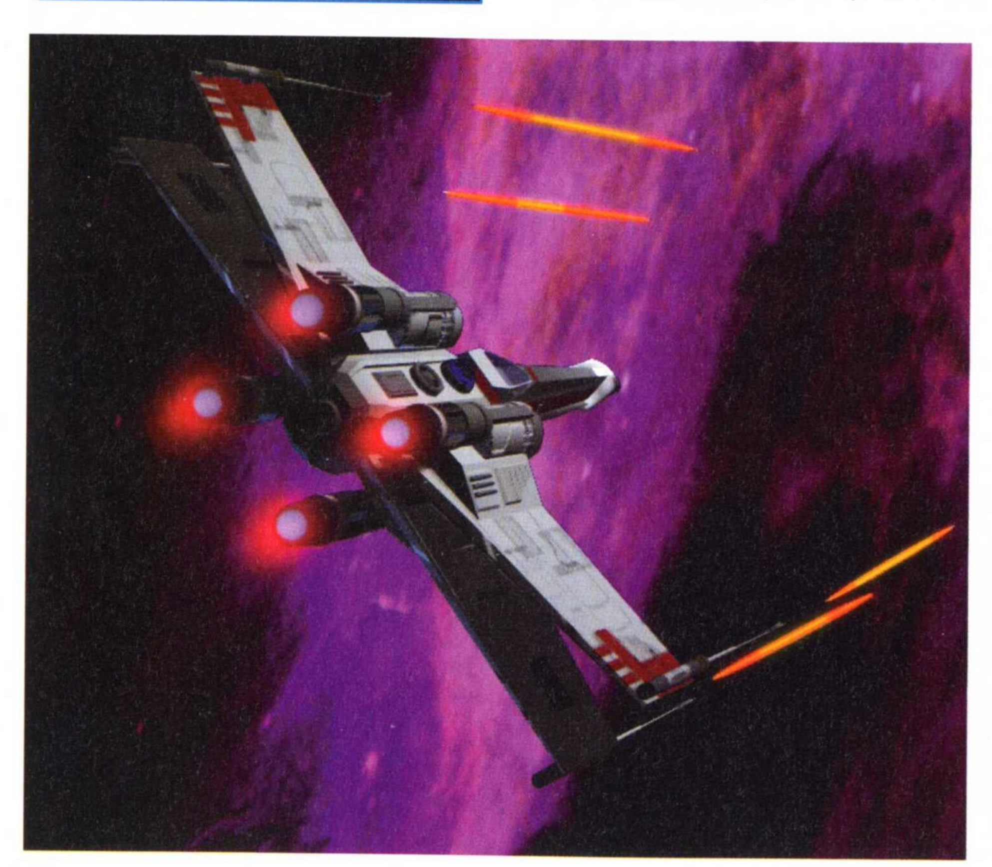
Tous les chasseurs impériaux sans bouclier doivent absolument faire des manœuvres d'échappement dès qu'ils sont pris en chasse. Utilisez vos contre-mesures: c'est votre atout le plus puissant.

PARTICULARITÉ DES REBELLES

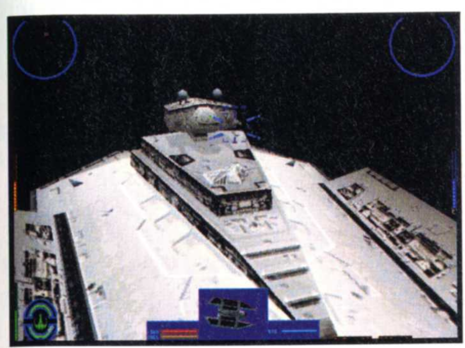
Grâce à leurs boucliers supérieurs à ceux des Impériaux, les chasseurs rebelles peuvent se permettrent de faire des «charges». Je m'explique : au début d'une mission, vous vous retrouvez généralement loin de l'adversaire, qui vole en formation. Choisissez alors une cible (de préférence celle qui vous attaque en l'identifiant avec la touche «E»), et foncez sur elle en la mettant bien au centre de votre viseur. Tirez ensuite des rafales continues dès qu'elle arrive à portée de tir (le viseur devient vert) : vous avez toutes les chances de l'éliminer. Si vous faites vite, vous pouvez même tenter de détruire un autre chas-


Les ATR sont redoutables.

seur dans la même charge. Cette stratégie est valable contre n'importe quel chasseur sauf le Tie Advanced (et contre un Tie Interceptor, c'est un peu risqué si vous n'arrivez pas à le toucher en premier). Si les Impériaux tirent d'abord leurs missiles, conservez votre trajectoire, mais appuyez sur la touche «I» et abattez les missiles (ils foncent en ligne droite vers vous), puis revenez sur la cible aussitôt le danger des missiles éliminé.



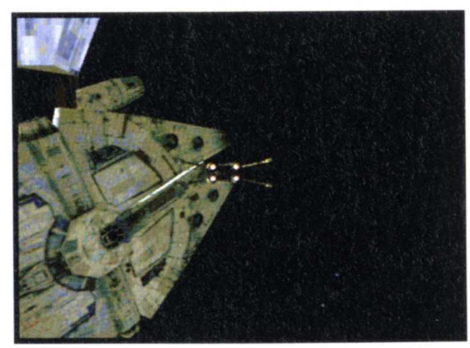

Les astéroïdes : des tickets pour l'au-delà.



Il faut s'appeler Luke pour s'attaquer à ça.



Un Star Destroyer en plein ravitaillement.



La petite bête va manger la grosse.

V LES BOMBARDEMENTS

L'attaque d'un vaisseau a ses règles, et ne pas les respecter conduit à la plus sûre des morts. Il faut tout d'abord tirer ses missiles du plus loin possible : on est sûr qu'ils arriveront à bon port (les Space Bombs sont les seuls à pouvoir être interceptées par un vaisseau, mais il n'y en a pas dans le jeu malgré la documentation). Si vous tirez vos missiles de trop près, il y a un risque à ce qu'ils soient détruits par les tirs du vaisseau qui essaye de vous toucher. Profitez de cette phase de tir de missiles pour recharger à fond vos lasers/ boucliers en les réglant au maximum. Ensuite, augmentez la vitesse en réglant les lasers et les boucliers au point médian, puis zigzaguez constamment quand vous êtes à portée de tir du vaisseau tout en tirant vos lasers (laissez le doigt sur le bouton de tir). Eloignez-vous ensuite le plus vite possible (coupez l'énergie des lasers pour gagner de la vitesse) en continuant à zigzaguer de haut en bas jusqu'à atteindre la distance de sécurité où le vaisseau ne vous attaque plus (on le voit sur le viseur, où le petit point vert s'éteint). Refaites le plein de boucliers et d'énergie en attendant le temps nécessaire, puis refaites un passage. Après plusieurs passages, le vaisseau finira par céder.



Un canon...

Si vous commencez à avoir de l'expérience, vous pouvez ajouter deux techniques à celle précédemment citée :

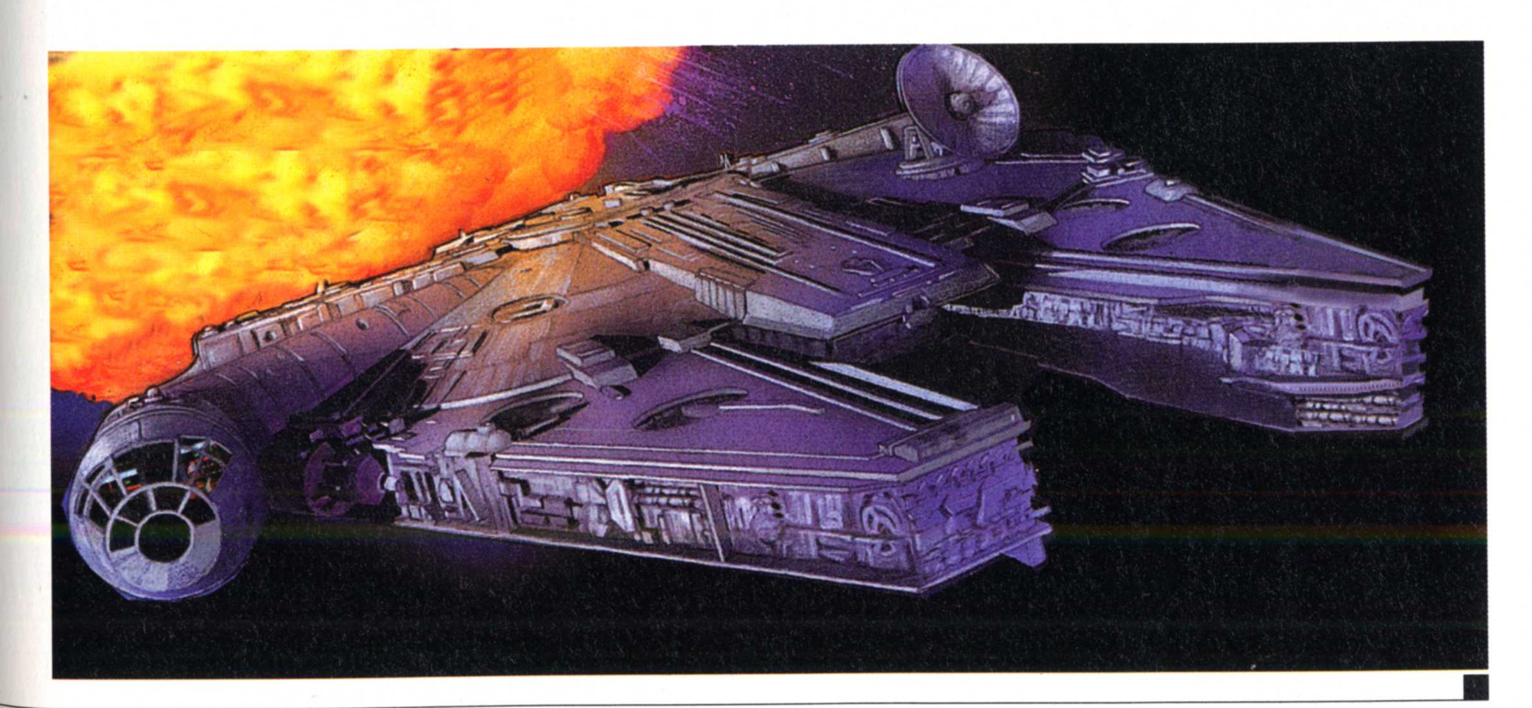
- Utilisez la touche «S» pour basculer les boucliers tout à l'avant pendant l'attaque et tout à l'arrière pendant la fuite. Vous éviterez ainsi des dégâts, mais le risque est de faire une mauvaise manipulation et de se retrouver sans bouclier pendant quelques instants.
- Zigzaguez moins afin de viser précisément les tourelles et canons lasers : on peut détruire un canon en cinq ou six passages et une tourelle en douze à quinze passages, et le vaisseau se retrouvera au fur et à mesure sans défense !

S'il vous reste des missiles (ou mieux), utilisez-les sur les tourelles en n'utilisant pas l'ordinateur de bord (ou en sélectionnant une autre cible que le vaisseau) : ils partiront en ligne droite vers la cible (si vous avez au contraire le vaisseau sélectionné, les missiles se dirigeront vers la coque). N'oubliez pas que tirer sur les canons ou tourelles fait de toute façon baisser le blindage du vaisseau.



...et une tourelle.

Sur ces quelques conseils, j'espère que vous deviendrez plus vite un officier de 1ère classe et qu'on se rencontrera à la salle de jeux en réseau U-Boat pour des parties mémorables... ■



Outlaws
La piste sanglante

“Règlement de comptes à OK Coral”, “Le train sifflera trois fois”, “Silverado”, “Pale Rider” ou “Le bon, la brute et le truand”, c’est tout le charme de ces westerns mythiques que l’on retrouve dans Outlaws. Lucas Arts fait son come back sur le devant de la scène avec ce doom-like original.

EN RÉSUMÉ

Ils n’auraient pas dû lui retirer sa plaque de marshall, brûler sa maison, violer sa femme et kidnapper sa fille. Non, ils n’auraient pas dû, car ils ont fini par le mettre en colère, et quand James Anderson voit rouge, c’est le sang de ses ennemis. À travers neuf niveaux, tous très variés, vous allez voir du pays dans cette poursuite impitoyable à la recherche de votre fille enlevée : des ranches, des haciendas, des villages troglodytes, des mines... Chaque niveau est de plus agrémenté de scènes cinématiques d’excellente qualité, chose assez rare dans les doom-like. De petites innovations renouvellent aussi le genre : essoufflement du joueur qui court trop longtemps, armes qu’il faut recharger....
Enfin, Lucas Arts, qui vient de découvrir qu’il existait des jeux en réseau (on se souvient du tollé de Dark Forces) permet enfin à huit joueurs de s’affronter. Outlaws est donc un jeux passionnant bien qu’on puisse regretter une certaine tristesse des graphismes.

éditeur
UBI SOFT
configuration
Pentium 60, 16 Mo, SVGA
textes et voix
ANGLAIS
sortie
AVRIL 97

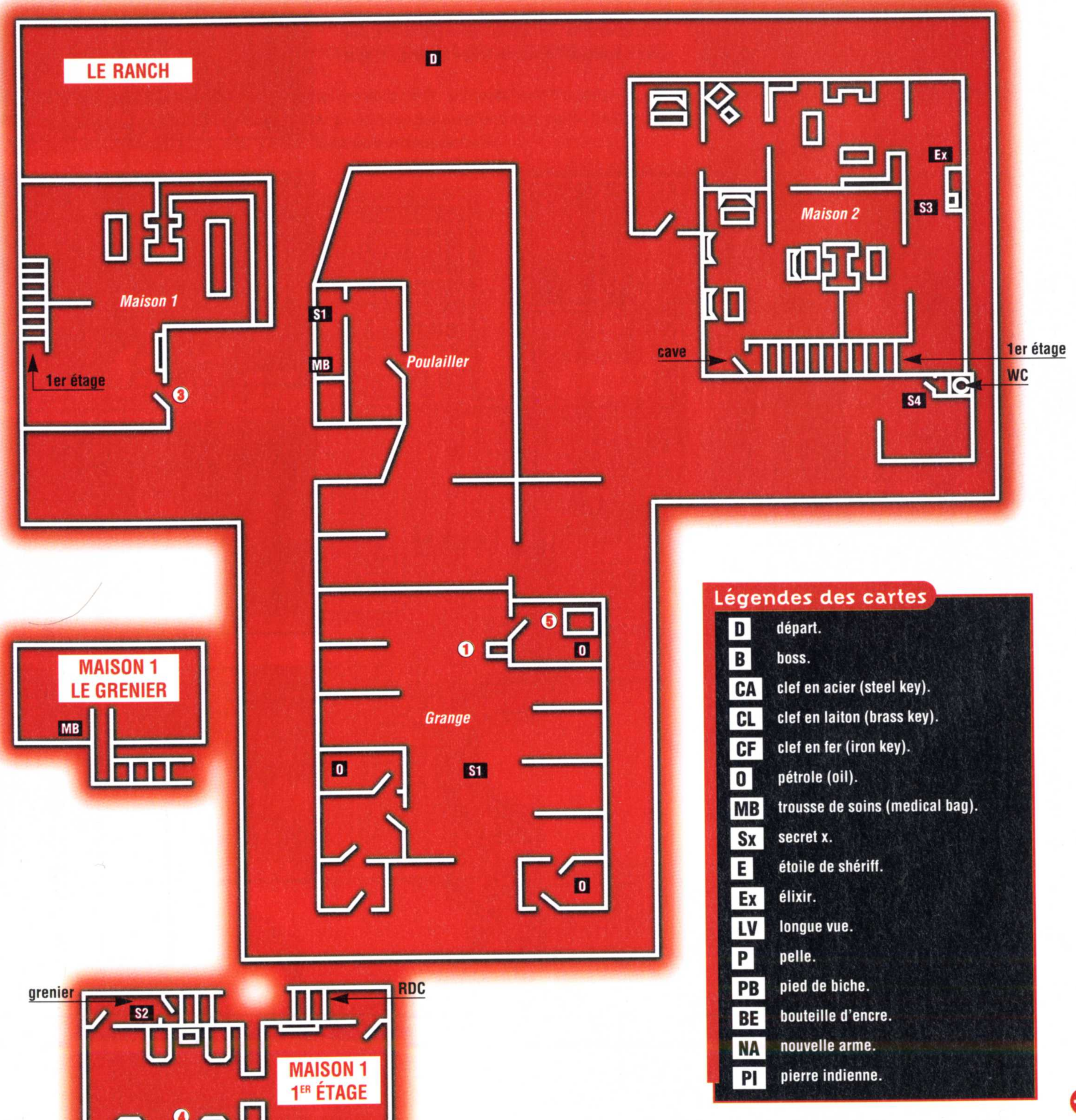
La solution qui suit va vous guider dans les neuf niveaux qui composent l'histoire principale d'Outlaws. Pour passer d'un niveau à l'autre, il faudra à chaque fois tuer un cow-boy spécial (le boss) : voilà comment les trouver.

NIVEAU 1 : LA FERME

Allez dans la grange et utilisez la rampe (1) pour monter au premier étage, afin de prendre la clef en acier (2). Redescendez et utilisez la clef pour entrer dans la maison 1 (3). Montez au premier étage pour prendre la clef de fer (4). Retournez dans la grange et utilisez la clef de fer pour ouvrir la porte près de la rampe. Entrez dans la pièce et descendez dans le trou (5). Suivez le tunnel jusqu'à la cave de la maison 2 (il faudra vous baisser pour y arriver). Montez au premier étage pour prendre la clef en laiton (6), et utilisez cette clef pour entrer dans la pièce où se cache le boss (7) à ce même étage et abattez-le pour changer de niveau.

Conseils de jeu

Il faut courir pour sauter plus loin ou plus haut, c'est la seule façon d'atteindre certains endroits. Lorsqu'il court trop longtemps, votre personnage s'essoufflera et sautera moins bien : reposez-vous alors quelques instants.
Certains objets doivent être sélectionnés dans l'inventaire pour être utilisés (le pied de biche, les engrenages, les pierres indiennes...).
Les deux armes les plus efficaces sont de loin la winchester (qui peut de plus s'utiliser avec la longue vue), et le pistolet, qui peut tirer en rafale (grâce au tir spécial). Les autres armes ont tendance à être trop lentes et à ne pas avoir assez de munitions (il faut les recharger tout le temps).



Légendes des cartes

D	départ.
B	boss.
CA	clef en acier (steel key).
CL	clef en laiton (brass key).
CF	clef en fer (iron key).
O	pétrole (oil).
MB	trousse de soins (medical bag).
Sx	secret x.
E	étoile de shériff.
Ex	élixir.
LV	longue vue.
P	pelle.
PB	pied de biche.
BE	bouteille d'encre.
NA	nouvelle arme.
PI	pierre indienne.

OUTLAWS

MAISON 2
1ER ÉTAGE
MB
CL
6
B
7
RDC

Secret 1 : allez dans le poulailler et ouvrez la petite fenêtre barricadée. Entrez en vous accroupissant dans la pièce secrète.

Secret 2 : au premier étage de la maison 1, il y a un couloir non éclairé avec une porte au bout. Ouvrez cette porte pour aller au grenier (il faudra vous baisser en haut de l'escalier).

Secret 3 : dans la maison 2, il y a un meuble avec un placard. Baissez-vous pour ouvrir le placard et prendre les objets à l'intérieur, dont le bâton de dynamite.

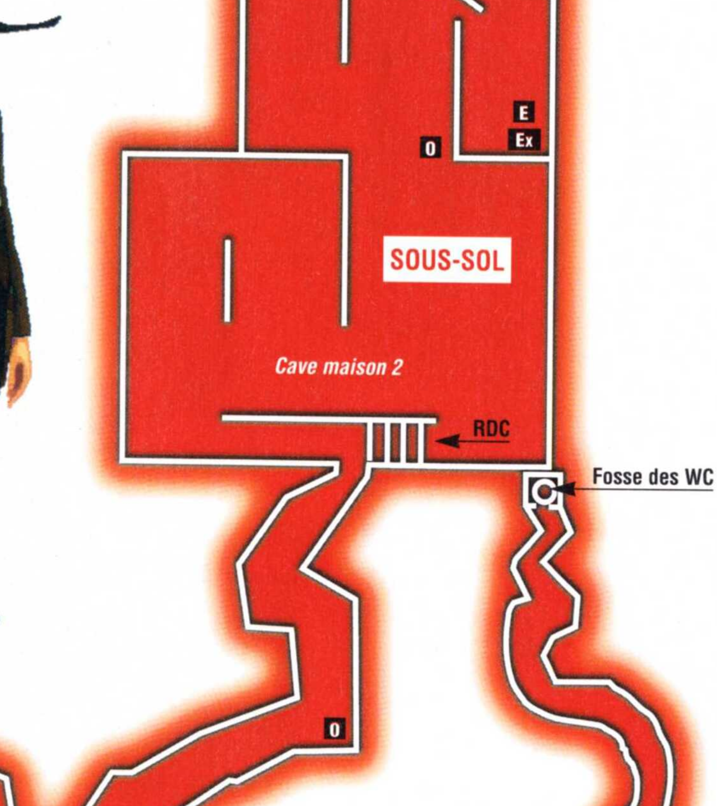
Secret 4 : pour ce secret, vous devez avoir le bâton de dynamite du Secret 3. Allez devant les toilettes contiguës à la maison 2. Ouvrez la porte puis faites une sauvegarde (au cas où vous ne sauriez pas jouer avec les explosifs). Sélectionnez le bâton de dynamite, allumez-le (avec le bouton de tir 2), puis lancez le bâton sur les toilettes. Entrez dans les toilettes défoncées et plongez. Passez le trou au fond de la fosse, remontez à la surface et sortez de l'eau. Au bout de la grotte, vous verrez une construction en forme d'octogone avec une fenêtre. Ouvrez la fenêtre puis après le spectacle, revenez en faisant le chemin en sens inverse.


Secret 1

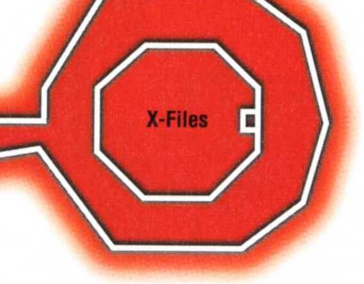

Secret 2


Secret 3


Secret 4



Sortie
dans la
grange



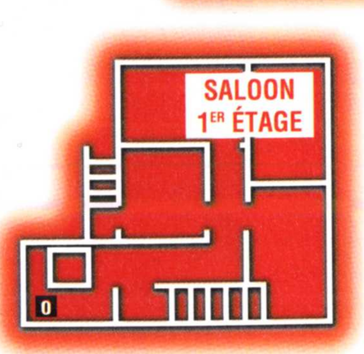
MB
CA
2

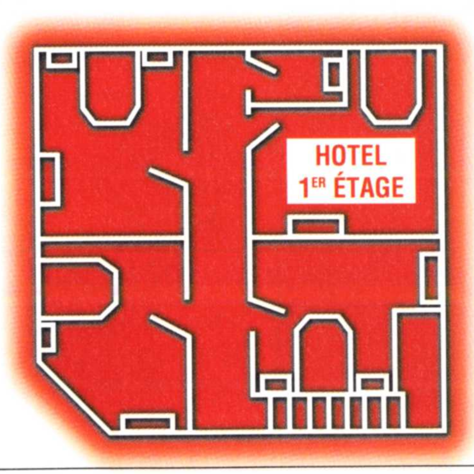
GRANGE 1ER ÉTAGE

NIVEAU 2 : LA VILLE

Allez derrière le bureau du télégraphe (1) et accroupissez-vous près de l'ouverture bloquée par une caisse. Appuyez sur la touche "action" pour pousser la caisse et toujours accroupi, glissez-vous dans la maison. Prenez la clef d'acier sous la table et la longue vue sur le guichet (la longue vue ne marche qu'avec la winchester et on l'active/désactive en appuyant plusieurs fois sur la touche 3. Allez maintenant dans l'hôtel au centre de la ville pour prendre la clef d'acier sur le meuble près du poêle, au rez-de-chaussée (2). Dirigez-vous ensuite vers l'écurie, montez sur la plate-forme en prenant l'escalier dans l'un des boxes des chevaux. Prenez la pelle (3) (remarquez que de cet endroit vous pouvez aller sur le toit de l'épicerie en sautant par l'ouverture dans le mur afin de récupérer un élixir). Allez ensuite près de la banque, à l'endroit où la terre a une couleur plus sombre (4). Sélectionnez la pelle et utilisez-la plusieurs fois en étant sur la terre marron foncée pour creuser un trou. Sautez dans le trou et ressortez du côté de la banque (il faut courir en sautant pour sortir du trou). Après avoir ouvert la porte, vous serez dans la banque et vous pourrez prendre la clef en laiton sur le bureau. Vous avez maintenant les trois clefs et vous pouvez ouvrir toutes les portes du village. Pour terminer le niveau, il faut tuer tous les bandits qui ont investi le village : Sanchez apparaîtra finalement au milieu du village, et vous n'aurez plus qu'à lui régler son compte.

Remarque : la bouteille d'encre prise dans la maison 1 vous permet de remplir le livre des pompes funèbres (5). À ce moment-là, les cercueils s'enfonceront (6) et vous pourrez aller dans les soubassements de la maison pour prendre plusieurs objets, dont la longue vue. Il y a aussi une nouvelle arme dans l'église (l'arme 4).





Les cheat codes

Ces cheat codes se tapent directement pendant le jeu. Vous trouverez entre parenthèses l'équivalence pour un clavier français.

OLAIRHEAD (OLQIRHEQD) : pour voler en utilisant les touches pour sauter et s'accroupir.

OLCDS : affiche toute la carte.

OLJACKPOT (OLJQCKPOT) : donne tous les objets du niveau.

OLPOSTAL (OLPOSTQL)) : donne toutes les armes (rajoute aussi des munitions à la gatling).

OLASH (OLQSH) : munitions infinies.

OLOPEC : ajoute de l'essence pour la lampe.

OLGUSHER : essence infinie pour la lampe.

OLWIMPY (OLZI?PY) : les armes n'ont plus à être rechargées.

ILIMYELLA (OLI?YELLQ) : invincibilité.

OLAPPEAR (OLQPPEQR) : fait apparaître Sanchez ou l'Indien dans les niveaux 2 et 8 (plus besoin de tuer tous les cow-boys).

OLRX : récupération d'un cœur (points de vie).

OLMORERX (OL?ORERX) : récupération de trois cœurs.

OLHITME (OLHIT?E) : perte d'un cœur.

OLREALLYHITME (OLREQLLYHIT?E) : perte de trois cœurs.

OLBOUNCE : supert saut (pas très flagrant).

OLREDLITE : fige tous les ennemis.

OLFPS : indique la vitesse d'affiche (en nombre d'images par seconde).

OLGPS : affiche les coordonnées.

OLZIP (OLWIP) : permet de se téléporter (ne marche pas toujours).

OLSCREENING : pour voir toutes les scènes intermédiaires à partir du niveau en cours.

OLSCORE : pour passer au niveau suivant.

OLHIDEOUT : pour se retrouver directement au niveau 1.

OLTOWN (OLTOZN) : pour se retrouver directement au niveau 2.

OLTRAIN (OLTRQIN) : pour se retrouver directement au niveau 3.

OLCANYON (OLCQNYON) : pour se retrouver directement au niveau 4.

OLMILL (OL?ILL) : pour se retrouver directement au niveau 5.

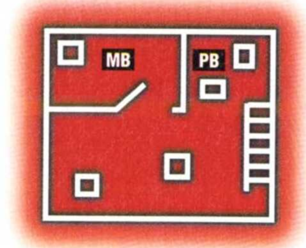
OLSIMMS (OLSI??S) : pour se retrouver directement au niveau 6.

OLMINE (OL?INE) : pour se retrouver directement au niveau 7.

OLCLIFF : pour se retrouver directement au niveau 8.

OLRANCH (OLRQNCH) : pour se retrouver directement au niveau 9.





ÉPICERIE CAVE



GROTTE SECRETE

Secret 1 : sautez dans le puits et plongez jusqu'au fond du puits, puis nagez dans les grottes sous-marines jusqu'à ce que vous puissiez monter sur la berge. Au bout de la grotte, vous trouverez pas mal de bâtons de dynamite ainsi qu'un élixir et d'autres objets. Si vous voulez prendre l'étoile de Shérif, faites attention aux mygales. Revenez au village en repassant par le puits.



Secret 1

NIVEAU 3 : LE TRAIN

Ce niveau est très simple et il ne cache aucun secret. Cependant, les clefs à trouver peuvent être placées de façon aléatoire selon le niveau de difficulté que vous avez choisi. Si vous ne trouvez pas les clefs aux emplacements indiqués, elles sont simplement placées dans d'autres compartiments ou portées par des cow-boys à tuer : à vous de chercher. Dans tous les cas, il faut d'abord récupérer la clef de fer (1), puis la clef d'acier (2), la clef de laiton (3), et enfin le pied de biche (4). Utilisez le pied de biche pour ouvrir le dernier wagon (5). Tuez le boss qui évolue dans ce wagon (c'est un soldat bleu), et ouvrez la dernière porte (6) pour finir le niveau.

Remarque : en utilisant les caisses du wagon plate-forme (7), vous pouvez monter sur les toits des wagons de queue.

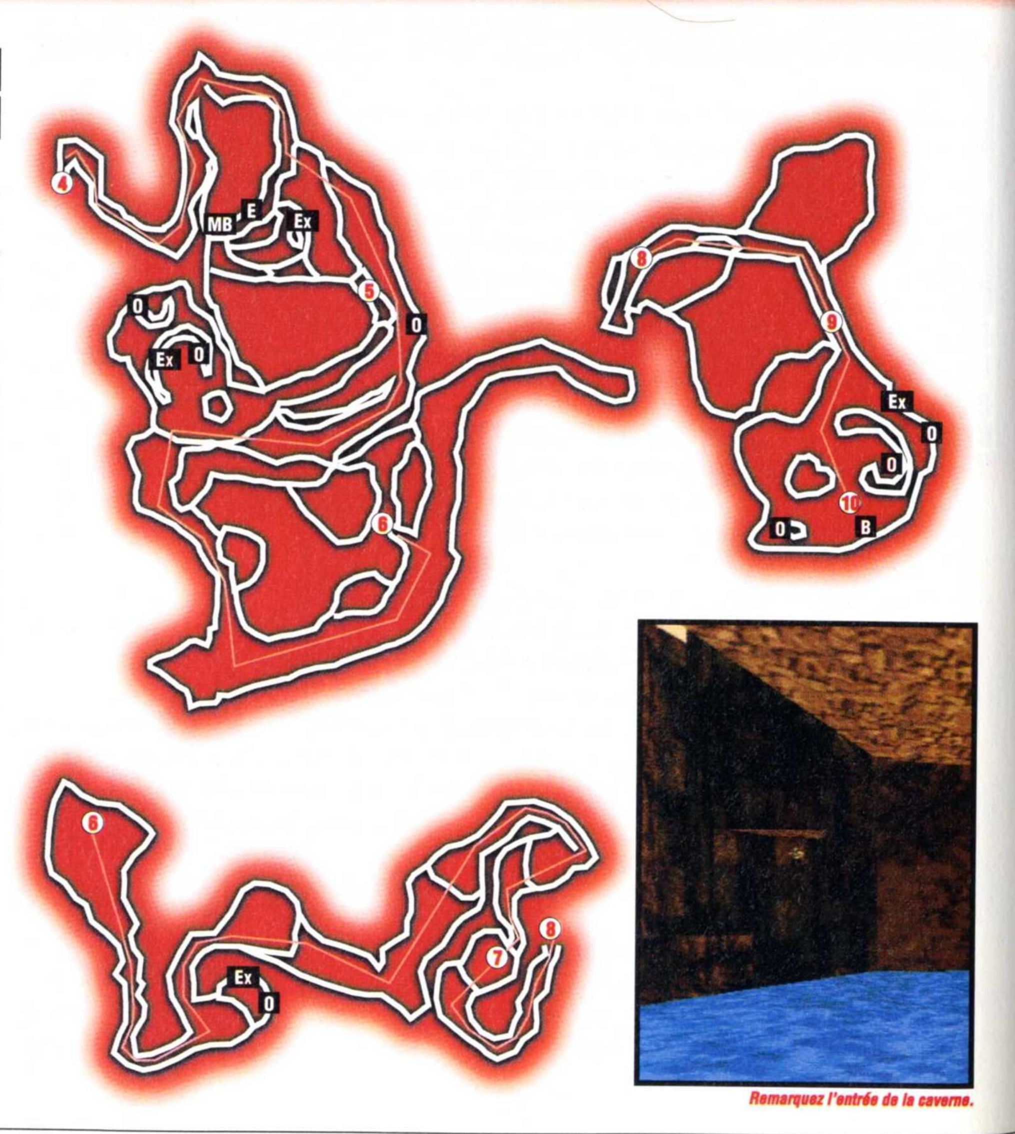
LE TRAIN

MB CF D 1 NA PB Ex 4 CA 2 Ex Ex Ex E 7 CL 3 5 PA MB MB B 6

NIVEAU 4 : LA MONTAGNE

Remarque : dans la montagne, les choses se compliquent, car il y a tout d'abord beaucoup de tireurs embusqués dans les hauteurs (utilisez votre longue-vue pour les descendre), et des ravins provoquant des chutes mortelles : évitez donc de trop courir.

Depuis votre camp, descendez sans danger en utilisant les pentes (2), puis allez tout droit jusqu'à la rivière (depuis votre camp, vous pouvez aussi utiliser les pentes à gauche (1) pour régler leur compte aux bandits qui vous canardent). Il est possible de remonter la rivière de gauche (3) pour atteindre une maison contenant pas mal d'objets (on peut monter sur le toit de la maison grâce à la caisse), mais le chemin à suivre passe par la droite, en remontant la pente près du secret. Au bout de la pente, il faudra sauter pour atteindre l'autre côté, puis remonter la rivière jusqu'à l'ouverture dans les rochers au bord de l'eau en luttant contre le courant (4). Suivez la route indiquée pour arriver sur le pont (6) brisé (en vous accroupissant sous le pont (5), vous pouvez atteindre une grande zone contenant divers bonus. Jetez-vous dans l'eau pour vous retrouver au pied de la cascade et plongez dans l'eau pour entrer dans la grotte sous-marine. Avancez dans la grotte jusqu'à un précipice (7). Vous pouvez traverser ce dernier sans crainte pour rejoindre l'autre côté car un courant ascendant vous empêche de tomber. Au bout du tunnel (8), laissez-vous tomber sur la plate-forme et suivez-la en faisant attention à ne pas tomber à cause du vent (9). Le boss vous attend dans la dernière grotte peu éclairée (10).



Remarquez l'entrée de la caverne.

Secret 1 : ce secret est enfantin à trouver puisqu'il est indiqué sur la carte. Ouvrez la porte à droite sous le deuxième grand porche de pierre, juste avant la rivière, et vous pourrez entrer dans une grande grotte parcourue par une passerelle de bois. Au bout de la passerelle, il y a de nombreux objets.

Secret 1

Route à suivre ——
Route optionnelle - - - - -

NIVEAU 5 : LA SCIERIE



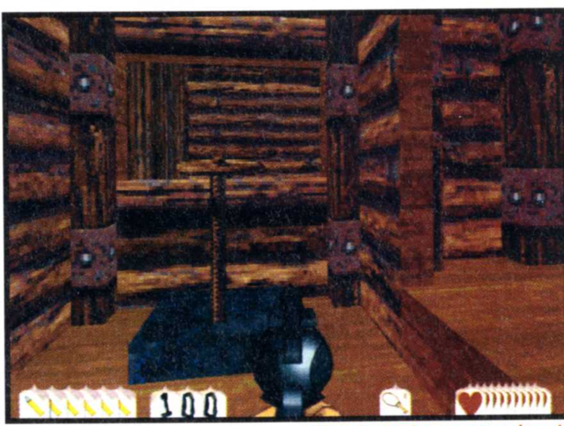
La scierie est le niveau le plus difficile, car le cheminement est complexe et l'on a tendance à tourner (ou nager) en rond. Vous commencez à l'extérieur : entrez dans la petite maison sur la droite pour prendre la clef en laiton (1), puis sortez et allez dans l'autre maison. Vous êtes dans la scierie, allez tout de suite à droite : il y a pas mal de cow-boys, mais c'est le seul chemin qui conduit à la clef en acier (2). La clef récupérée, revenez à l'entrée de la scierie et prenez l'autre couloir. Entrez dans la première salle sur la droite pour appuyer sur le bouton rouge (3A) afin d'accéder à la salle contiguë (qui contient une nouvelle arme). Appuyez ensuite sur le bouton rouge dans la première salle sur la gauche (3B) pour ouvrir la porte au bout du couloir. Vous avez accès au cœur de la scierie, et il va falloir ouvrir toutes les vannes pour atteindre le boss.

Allez sur la droite pour ouvrir la vanne au point (4). Revenez sur vos pas, et allez cette fois-ci à gauche en passant par le couloir sombre (5) pour ouvrir les vannes aux points (6) et (8). Profitez-en, quand vous serez à la deuxième vanne, pour prendre la dernière clef qui vous manque (7). Toutes les vannes de ce niveau étant ouvertes, revenez près de la porte blindée (celle ouverte avec le bouton rouge 3B) et entrez dans la petite pièce (9). Appuyez sur le bouton pour appeler l'ascenseur, montez dedans et appuyez sur le second bouton pour descendre. Vous arrivez à l'étage 2, face à une autre vanne (10), qu'il faut bien sûr ouvrir. Allez ensuite dans l'eau (11) et nagez jusqu'à ce que vous plongiez dans le niveau des réservoirs (12).

À cet étage, il faut retrouver trois engrenages («gears») qui sont déposés aux points (15), (16) et (19). La difficulté consiste à orienter les barrages A, B, C et D en tirant avec une arme dans les leviers près des barrages, afin de guider votre parcours dans les couloirs (le courant vous entraînant). Si vous loupez le levier d'un barrage, il faudra revenir au réservoir 2, puis au réservoir 1 en utilisant les conduits (17A et 17B), et l'ascenseur au bout du couloir (18).

- Pour récupérer l'engrenage en (15), il faut tirer (si nécessaire) dans les leviers A, C et D afin que les barrages soient bien orientés. Si vous n'arrivez pas à tirer sur le levier D, qui est très mal placé, sortez de l'eau et montez sur la plate-forme pour vous placer au point (14) : tirez de là avec la winchester (et la longue vue si vous êtes mauvais tireur), puis replongez vite dans l'eau pour passer avant que le barrage ne se remette en place. L'engrenage pris, sautez d'où vous êtes dans l'eau en vous accroupissant pour passer le cadre.
- L'engrenage du point (16) se récupère automatiquement après avoir pris l'engrenage du point (15), car le courant vous y emmènera d'office.
- Pour l'engrenage du point (19), il faut bien placer les barrages A et B en tirant dessus si nécessaire.

Quand vous aurez les trois engrenages, retournez au réservoir 1 et plongez dans l'autre conduit (20). Vous arrivez dans une petite salle avec un mécanisme en haut d'un escalier qui n'attend plus que vos trois engrenages pour fonctionner (il faut sélectionner chaque engrenage dans l'inventaire, se coller au mécanisme et appuyer sur la touche "action" pour placer les engrenages).



L'une des nombreuses vannes à ouvrir.



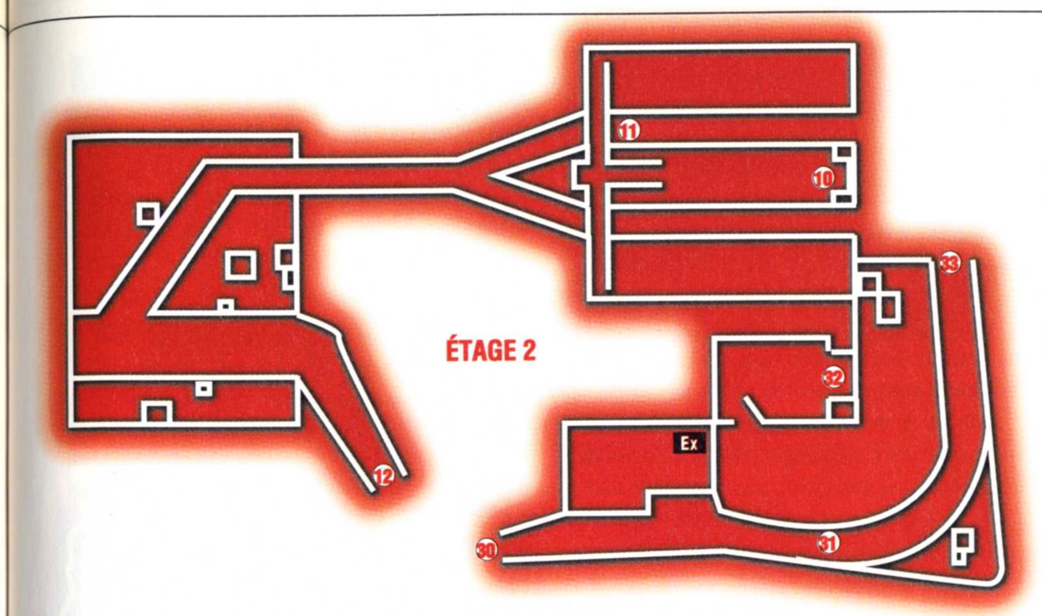
Tirez sur le levier d'ici.

OUTLAWS

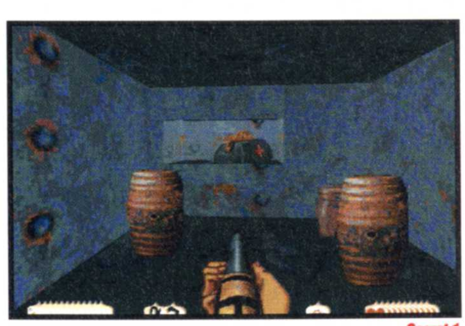
Retournez au réservoir 1 et allez dans le conduit qui vient de s'ouvrir (21). Vous êtes à l'étage -1. Nagez dans le conduit jusqu'à ce qu'une plaque vous bloque le passage : ouvrez la plaque (comme une porte), puis sortez de l'eau sur la gauche juste après la plaque. Cette salle paraît sans issue, mais en sautant sur les caisses vous trouverez un couloir (22) où l'on tient accroupi. Suivez ce couloir jusqu'à une autre pièce : montez sur les caisses (23), appuyez sur le bouton rouge pour ouvrir la porte en acier et sortez. Vous vous retrouvez au niveau principal de la scierie. Une seconde porte en acier s'est ouverte sur votre droite (25) : entrez à l'intérieur pour revenir à l'étage -1, au point (26). Actionnez le bouton rouge (27), puis montez l'escalier et nagez dans l'eau jusqu'au point (28) qui vous ramène au réservoir 1 de l'étage des réservoirs.

Votre calvaire est presque fini : nagez dans le dernier conduit qui s'est enfin ouvert (30) : vous êtes à l'étage -2. Sortez de l'eau (31) pour ouvrir la dernière vanne, puis retournez dans l'eau et suivez le courant qui vous ramène à la scierie (33).

À l'étage de la scierie, allez dans le conduit principal (34), et sortez de l'eau sur la gauche (35). Il ne vous reste plus qu'à descendre le boss (36) sur sa plate-forme.



Secret 1 : ouvrez le compartiment dans la chambre froide et accroupissez-vous pour sauter à l'intérieur.



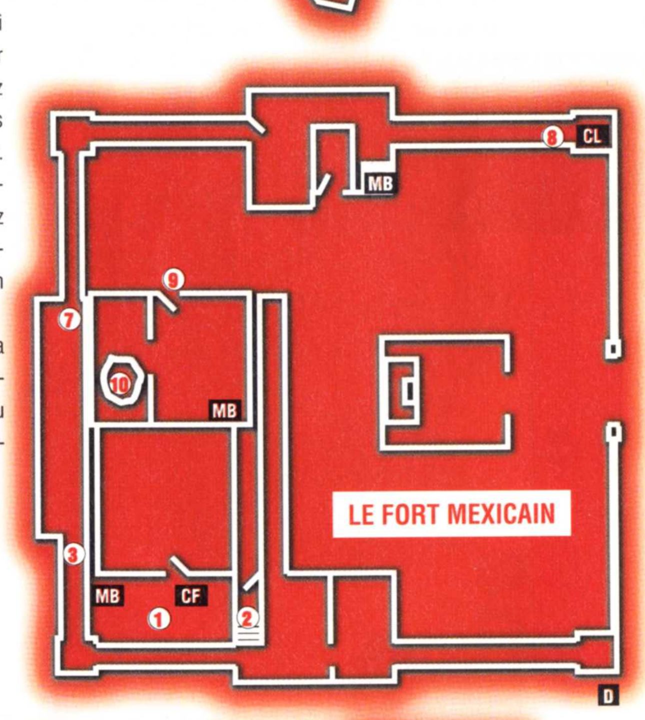
Secret 1

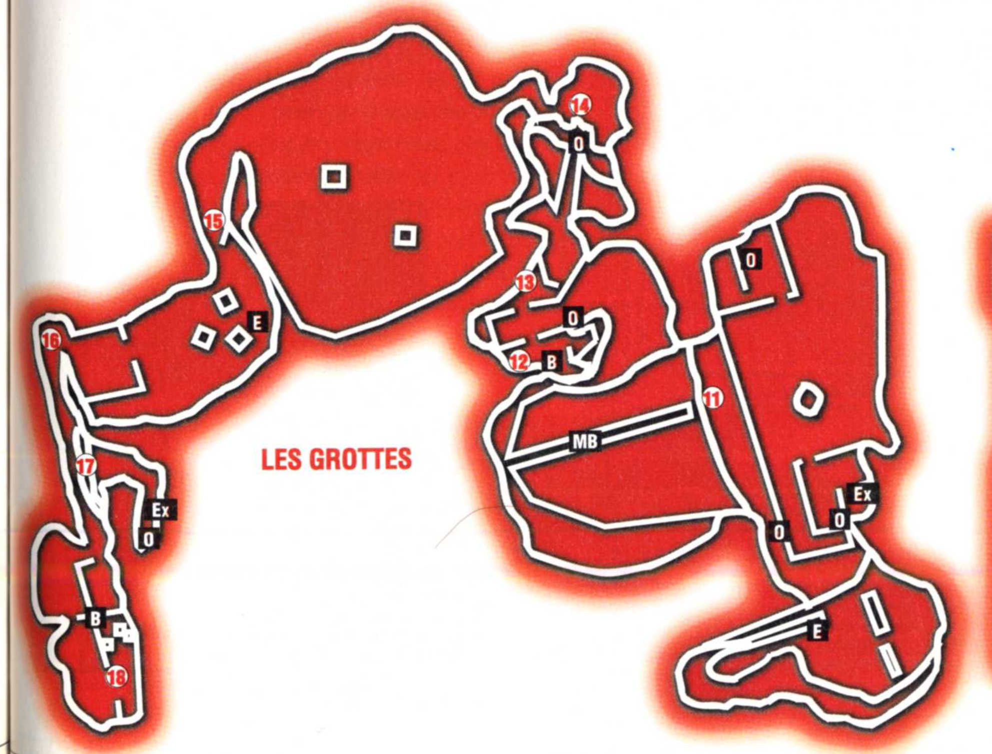
NIVEAU 6 : L'HACIENDA

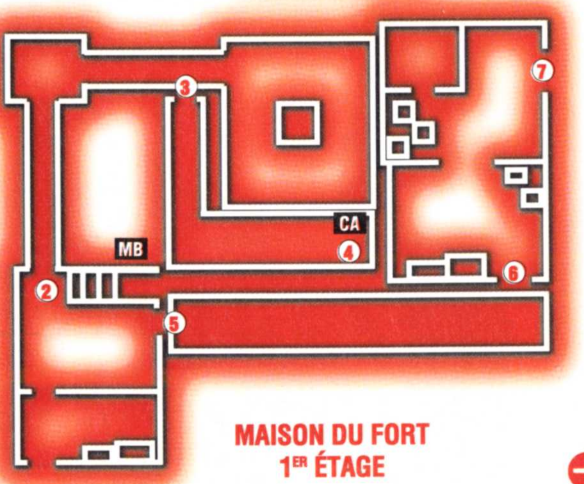
Ce niveau facile est très court, mais il a la particularité d'avoir deux fins différentes selon le niveau de difficulté choisi en début de partie.

Votre camp est à l'extérieur d'un fort mexicain. Avant d'entrer dans le fort, vous pouvez piquer une tête dans la mare qui se trouve au nord du fort (il y a au fond de l'eau un Medical Bag). Quand vous entrerez dans le fort, vous pouvez tirer dans la cloche juste au-dessous du porche pour la faire sonner (juste pour le plaisir...). Pour avoir la première clef, allez au fond du fort en passant les dernières maisons et tuez les bandits (1) : l'un d'eux a la clef de fer. Allez ensuite sur les remparts en prenant l'escalier (2), et entrez dans les maisons du premier étage (3) afin de récupérer la clef d'acier. Revenez dans la maison de l'escalier et utilisez la passerelle juste à côté (5) pour entrer dans l'autre maison (6), et ressortez de l'autre côté (7). Allez au bout du rempart pour avoir la clef en laiton (8). Vous avez les trois clef : redescendez dans la cour du fort et entrez dans la maison qui fait face à l'église (9). Sautez dans le trou du plancher (10) : vous descendez dans une grotte mal éclairée. Passez le précipice en utilisant la longue passerelle (11),et longez la paroi afin d'atteindre le Boss à tuer (12).

Si vous jouez en mode dur, le Boss se trouve beaucoup plus loin : il faudra utiliser le pied de biche (13) pour ouvrir la grille juste à côté. Allez jusqu'au précipice et sautez dans l'eau (14), puis nagez dans la grotte sous-marine pour ressortir de l'eau du côté du lac. Allez dans le couloir et ouvrez la porte (15) pour replonger dans un autre lac. Sortez à nouveau de l'eau, entrez dans la maison, puis sautez dans le trou. Il ne vous reste plus qu'à aller tuer le Boss (18) en faisant attention à ne pas tomber dans la faille (17).



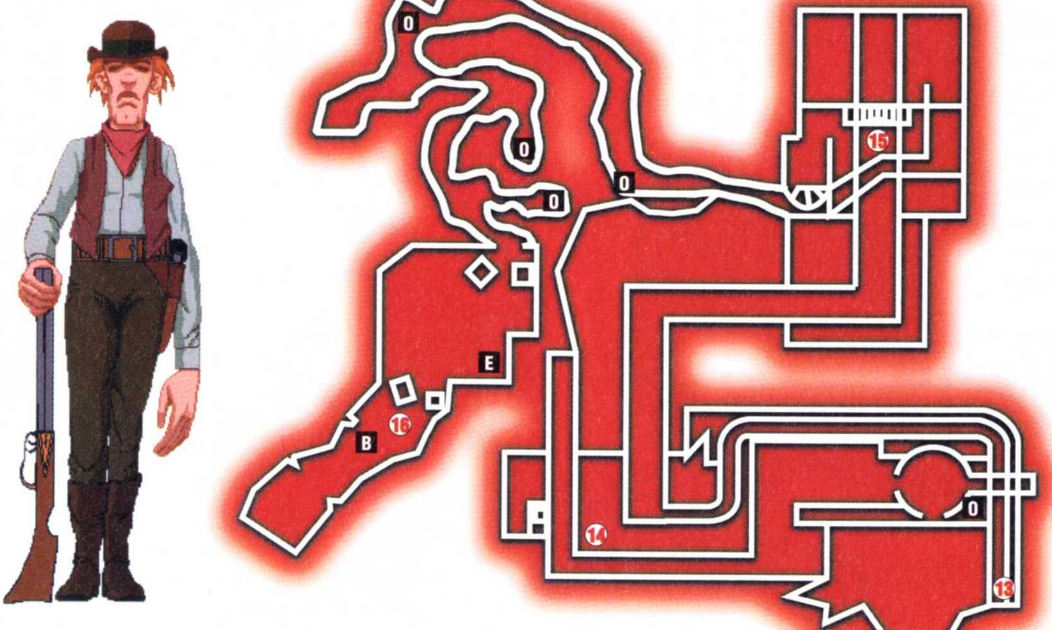




NIVEAU 7 : LA MINE

Entrez dans la mine en passant le pont de bois et en utilisant l'ascenseur (1). Une fois en bas, prenez le couloir sur la gauche et suivez les grottes jusqu'à ce que vous puissiez monter sur des rails (2). Allez à gauche, et dans la maison de bois, passez sur la passerelle à côté de l'escalier (4), et tuez le bandit au fond de la grotte pour avoir la clef d'acier (3). Revenez à l'escalier (4) et descendez-le, puis allez à la grotte. Ouvrez la porte grise du mur sous la maison de bois (5) et traversez les grottes. Vous finirez par arriver devant "Ma dalton" (6) : faites-lui avaler ses jupons pour avoir la clef en laiton. Montez ensuite la rampe à côté, ouvrez la porte et suivez les rails qui vous amèneront à une autre caverne. Parcourez la caverne jusqu'à ce que vous atteigniez les constructions en fer. Ouvrez la porte sur le côté (7), puis montez l'escalier en fer. Avancez tout droit et entrez dans la grotte sur la gauche où sont entreposées des caisses. Montez sur les caisses (8) afin de sauter sur la petite saillie rocheuse en face (9). Sautez de la saillie sur la passerelle de bois (10), puis allez sur la petite passerelle perpendiculaire et laissez-vous tomber sur le rail principal (11) qui fait le tour de la mine. Suivez le rail jusqu'à vous retrouver dans la salle de départ. Faites une sauvegarde, puis sautez en courant de votre rail sur l'autre rail (11). Suivez ce rail (13) pour descendre au niveau -2 de la mine. Continuez à suivre le rail jusqu'au tapis roulant, montez dessus (14) et restez sur le tapis roulant jusqu'au concasseur. Sautez alors sur la gauche (15) pour ne pas vous faire écraser. Descendez l'escalier en colimaçon et parcourez les grottes jusqu'au bout pour trouver le Boss (16).





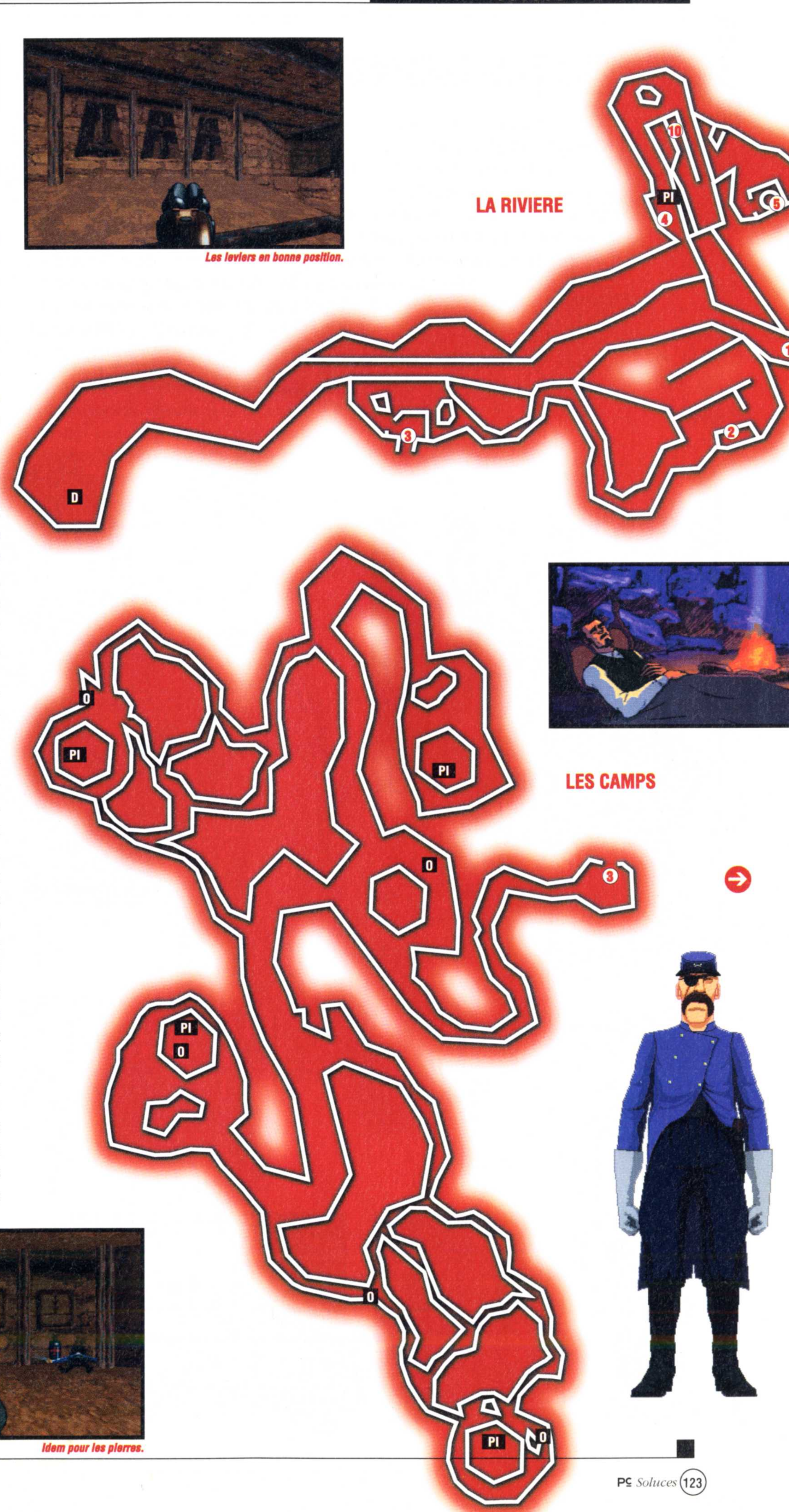

Sautez de la saillie sur cette passerelle.

NIVEAU 8 : LES ROCHEUSES

Comme dans le niveau 2 de la ville, il faut exterminer les bandits pour que le boss final apparaisse, alors soyez sans pitié.

Votre point de départ se trouve en haut d'une cascade : plongez dans l'eau et laissez-vous pousser par le courant jusqu'au bout de la rivière (2). Remarquez les peintures indiennes sur le mur, puis revenez sur la berge, du côté gauche, et entrez dans la maison. Actionnez les leviers sur le mur (2) pour qu'ils soient dans la même position que sur la peinture (c'est-à-dire Bas, Haut, Haut), et avancez dans le couloir dont la porte vient de s'ouvrir. Le couloir monte dans la montagne et vous amène finalement à une maison. Pénétrez dans la maison et suivez le tunnel (3) pour arriver au niveau des camp. Vous devez trouver dans ce niveau 4 des pierres sacrées (elles sont indiquées sur la carte et se trouvent toutes au centre des feux de camps). Quand vous aurez toutes les pierres, refaites le chemin en sens inverse pour revenir au niveau de la rivière. Allez sur la berge d'en face et pénétrez dans la grotte. Prenez une cinquième pierre qui traîne par terre, puis placez dans les emplacements muraux à gauche (4) les pierres "graines", "pluie" et "fleur" dans cet ordre (de gauche à droite). Une porte coulisse sur votre droite, vous permettant d'accéder à une autre grotte. Remarquez la passerelle trop haute pour que vous puissiez sauter dessus, et l'emplacement mural à gauche de la passerelle. Pour l'instant, sautez dans l'espace sous la passerelle et entrez dans la maison de pierre au bout. Jetez-vous dans le trou à l'intérieur de la maison (5) : vous descendez d'un étage et vous vous retrouvez dans l'eau. Sortez de l'eau du côté de la petite grotte afin de prendre la dernière pierre qui se trouve au bout de la caverne (6). Retournez dans l'eau et sortez de l'autre côté. Entrez dans la maison et montez l'escalier (7). Actionnez les trois leviers sur le mur pour qu'ils soient tous en position basse (8). Plongez dans le puits juste à côté (9) et nagez pour revenir dans la rivière. Revenez à la passerelle qui était trop haute (10) et utilisez la pierre "ronde" dans l'emplacement mural à gauche de la passerelle pour la faire descendre. Traversez la passerelle puis gravissez l'escalier de pierre au bout. Vous arrivez au niveau des maisons. Allez tout au fond pour entrer dans la seule maison qui a une ouverture (11), et traversez les maisons en sens inverse jusqu'à celle qui a une pente (12). Montez la pente et traversez les maisons pour rejoindre le boss (13). Descendez-le avec le plus gros calibre que vous avez (l'Indien semble insensible à la dynamite), et dites adieu à vos armes.

Les leviers en bonne position.



Idem pour les pierres.



Placez la pierre ronde ici pour descendre la passerelle.

Secret 1

Secret 2

Secret 1 : au moment où vous allez chercher la pierre ronde pour faire descendre la passerelle, au lieu de prendre le chemin habituel par le puits, pour revenir à la rivière, allez dans le tunnel près de l'escalier, au niveau des grottes. Vous découvrirez que le tunnel est bouché : utilisez un bâton de dynamite pour faire un trou dans le mur effrité et avancez dans le tunnel. Au croisement, allez placer dans la caverne à droite et à gauche (A et B) les deux pierres qu'il vous reste. Suivez le tunnel pour arriver dans une grande salle. Grimpez la pente pour atteindre les leviers et actionnez les leviers pour les mettre dans cet ordre (de gauche à droite) : Haut, Bas, Haut. Plongez dans l'eau du bassin et passez par la petite ouverture qui vient de s'ouvrir pour revenir à la rivière.

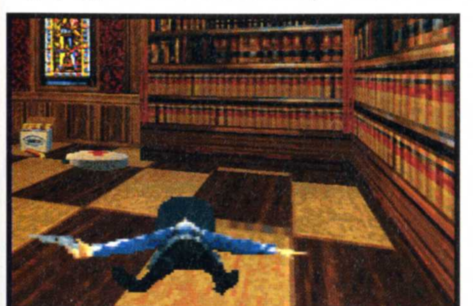
Remarque : dans l'eau du bassin, il y a une peinture murale qui indique la position des trois leviers (Haut, Bas, Haut).

Secret 2 : ce secret est consternant de simplicité : baissez-vous pour entrer dans cette salle.

NIVEAU 9

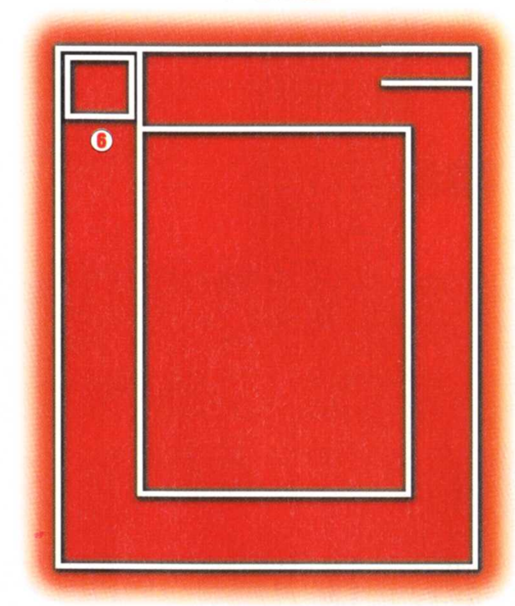
Première surprise : vous n'avez plus vos armes, c'est normal puisqu'on vous a fait prisonnier. Vous pourrez reprendre vos armes qui traînent un peu partout dans le niveau (pastille "NA" sur la carte).

Sortez de votre "cellule" en sautant sur les caisses pour passer par le trou dans le toit. Ensuite, utilisez vos poings pour éliminer quelques gardes afin de récupérer au moins un pistolet. Montez ensuite sur la pente (1) au sud de l'écurie, et prenez la clef de fer (2) en tuant le cow-boy qui se trouve au fond de la réserve de droite au premier étage de l'écurie. Redescendez et entrez dans l'écurie. Prenez le pied de biche dans la petite pièce sur la droite (3), puis allez dans la grange en utilisant le pied de biche pour entrer à l'intérieur (4). Il y a une pente dans l'une des pièces de la grange (5) : montez-la pour aller au premier étage. Faites le tour du premier étage pour arriver à la botte de foin suspendue au bout d'une corde (6) . Tirez dans la corde plusieurs fois pour la couper : la botte de foin tombe et traverse le plancher, faisant un trou énorme. Sautez sur la botte de foin puis dans le trou. Traversez la cave et en haut des escaliers ouvrez le panneau de pierre pour sortir de la cheminée (7). Vous êtes dans la maison : montez au premier étage de la maison (8) pour prendre la clef d'acier dans la salle des caisses (9). Redescendez et sortez de la maison par la porte qui s'ouvre enfin de l'intérieur (10), puis montez la pente à droite et ouvrez le portail (11). Entrez dans le manoir (12) et montez au premier étage (13), puis allez dans la bibliothèque et marchez sur la dalle à pression (14), puis sautez rapidement par-dessus la balustrade pour vous retrouver au rez-de-chaussée de la bibliothèque. Foncez dans la cachette avant que la porte ne se referme (15). Dans la cachette, actionnez la petite colonne de pierre dans la cheminée pour qu'elle glisse sur la gauche (16), puis sortez de la cachette en rouvrant la porte coulissante et allez dans la grande cheminée de la bibliothèque dont le fond vient de s'ouvrir (17). Sautez dans le trou (18) de cette deuxième cachette pour descendre dans la cave.



Cette dalle semble spéciale.

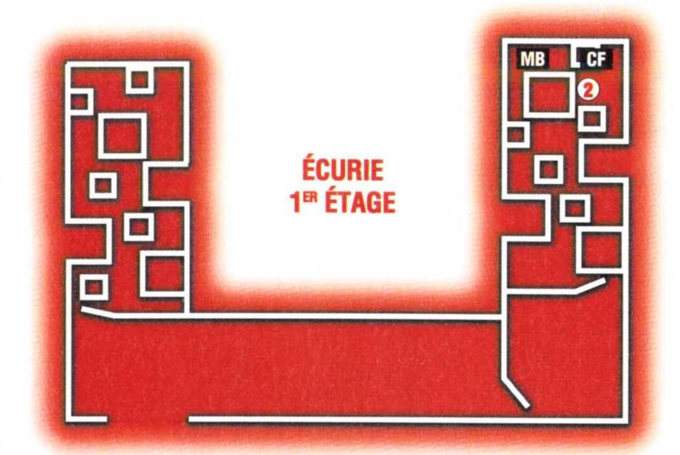
GRANGE 1ER ÉTAGE



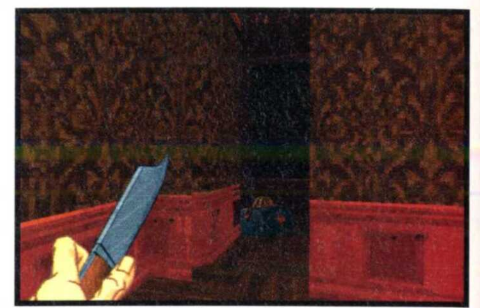
LE RANCH FORTIFIÉ

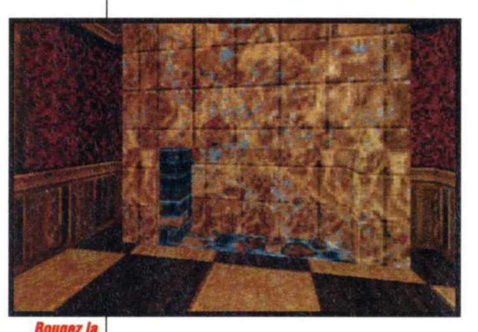
Grange
Écurie
Maison
Manoir
NA
MB
PB

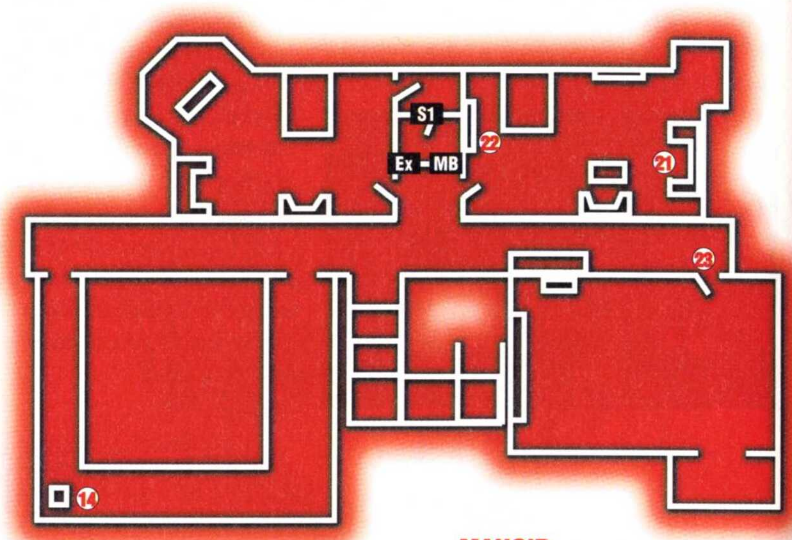
PASSAGE SOUS LA GRANGE



Secret 1 : entrez dans la chambre qui fait face à celle où vous avez trouvé la clef en laiton. Allez dans le placard puis ouvrez la porte qui a la même couleur que le papier peint et entrez dans le réduit.

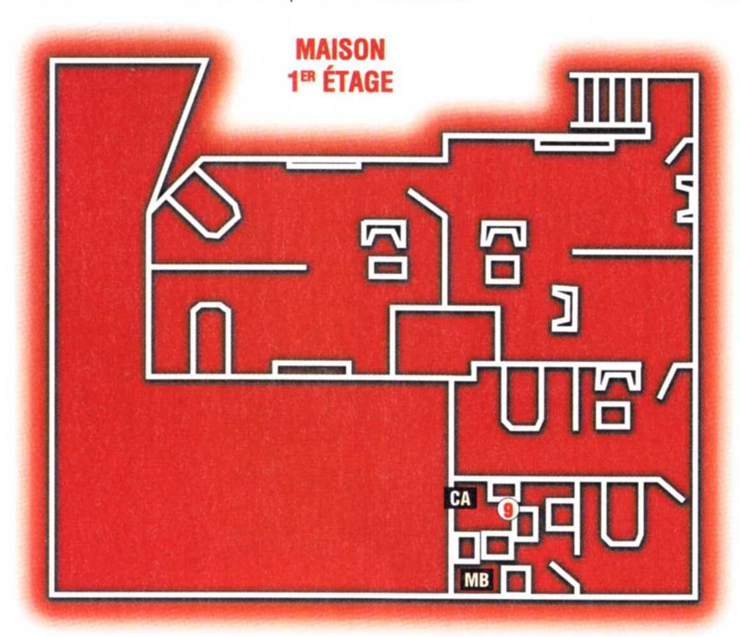

Secret 1


Bougez la barre de pierre.



Prenez la gatling (l'arme la plus puissante du jeu) qui se trouve dans la pièce au sud-ouest de la cave (19), puis allez dans le conduit d'aération (20) et sautez de caisses en plates-formes pour arriver en haut du conduit. Traversez l'ouverture de la cheminée (21), puis prenez la clef en laiton sur l'étagère (22) en face de la cheminée. Sortez de la chambre et allez devant la chambre du boss final (23). Faites une sauvegarde, puis sélectionnez la gatling, ouvrez la porte et tirez immédiatement sur le boss avant qu'il ne vous descende.

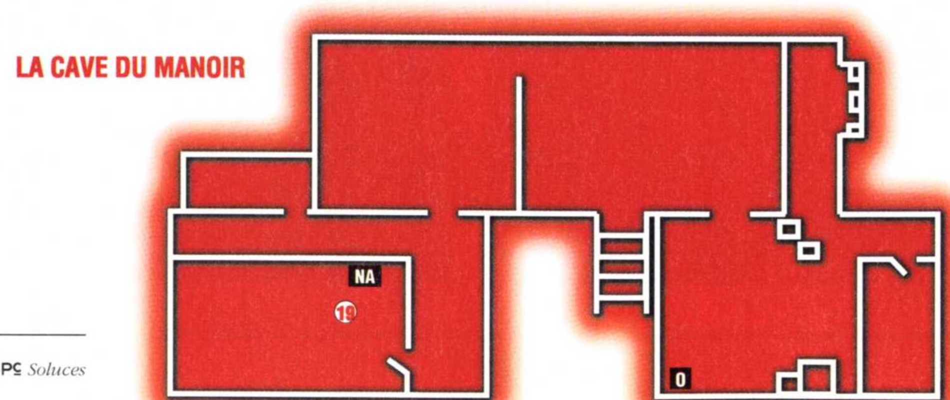
MANOIR 1ER ÉTAGE



Vous avez retrouvé votre petite fille, et l'homme qui a tué votre mère est mort, mais votre aventure est loin d'être finie car le jeu propose des missions historiques assez difficiles. Dans ce mode, vous vous retrouvez dans votre bureau de shérif et il faut choisir l'une des affiches de bandits à l'extérieur pour partir à l'aventure. Bonne chasse ! ■







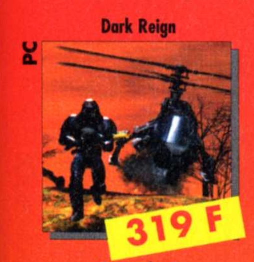


en JUILLET SCORE-GAMES FETE ses 5 ans

1 JEU VIDEO ACHETE* = 1 JEU VIDEO OFFERT**

* Pour un minimum de 200F d'achat ** Jeu à choisir parmi une liste de 10 titres
Offre valable jusqu'au 31 juillet 97

C'EST TOUJOURS LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX VIDEO NEUF & OCCASION EN FRANCE !


PC — Dark Reign — 319 F


PC — Conquest Earth — HIT !


PC — K.K.N.D. — 219 F


PC — La Panthère Rose — NEW

PC — Comanche 3 — 339 F


PC — Outlaws — 319 F


PC — X Wing vs The Fighter — 369 F


PC — Perfect Weapon — 319 F

PC — Blood — 339 F

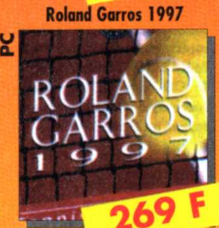
PC — Pyst — 339 F


PC — POD — 329 F


PC — Atlantis — HIT !




PC — MDK — 319 F


PC — Roland Garros 1997 — 269 F



PC — Test Drive off Road — 339 F


PC — Moto Racer — 319 F

PC — 3D Ulta Mini Golf — 119 F

PC — Jack Nicklaus 4 — 319 F




Carte graphique 3D MiroCRYSTAL VRX : 1460 F

«Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.»

SCORE-GAMES ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam 75009 Paris
M° St Lazare (face à la gare St lazare)
Tél. : 01 53 320 320

ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS
Tél. : 01 43 25 85 55

JUSSIEU
17 rue des Ecoles
75005 PARIS
Tél. : 01 46 33 68 68

VICTOR HUGO
137 av. Victor Hugo
75116 PARIS
Tél. : 01 44 05 00 55

CHELLES (77)
Centre Cial Chelles 2
Nationale 34
77508 CHELLES
Tél. : 01 64 26 70 10

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 VERSAILLES
Tél. : 01 39 50 51 51

LA DEFENSE (92)
C. Cial Les Quatre Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél. : 01 47 73 00 13

ANTONY (92)
25 av. de la Division Leclerc
Nationale 20
92160 ANTONY RER : B
Tél. : 01 46 665 666

ST DENIS (93)
C. Cial St Denis Basilique
6 passage des Arbaletiers
93200 St DENIS
Tél. : 01 42 43 01 01

PANTIN (93)
63 av. Jean Lolive
Nationale 3 93500 PANTIN
Tél. : 01 48 441 321

PARINOR (93)
C. Cial Parinor - Niv. 1
93606 AULNAY S/BOIS
Tél. : 01 48 67 39 39

CRETEIL (94)
5 rue du Gal Leclerc
94000 CRETEIL
Tél. : 01 49 81 93 93
(entrée rue piétonne, Créteil village)

KREMLIN BICETRE (94)
30 bis av de Fontainebleau
94270 KREMLIN BICETRE
Tél. : 01 43 901 901

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières (angle 1 rue St Rome) 31000 TOULOUSE
Tél. : 05 61 216 216

COMPIEGNE (60)
37 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél. : 03 44 20 52 52

AMIENS (80)
19 rue des Jacobins Galerie des Jacobins 80000 AMIENS
Tél. : 03 22 97 88 88

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 POITIERS
Tél. : 05 49 50 58 58

NOUVEAUX MAGASINS

PARIS (15)
365 rue de Vaugirard
75015 PARIS
TÉL. :01 53 688 688

FONTENAY SOUS BOIS (94)
C. Cial Val de Fontenay
(à côté de Toys r' us)
94120 FONTENAY SOUS BOIS

CERGY PONTOISE (95)
C. Cial Cergy 3 Fontaines
95000 CERGY

SCORE GAMES VPC - 6 Rue D'Amsterdam - 75009 Paris - Tél : 01 53 320 320 +

LES PRIX INDIQUES SONT VALABLES EN VPC UNIQUEMENT !

☐ DEMANDE DE CATALOGUE GRATUIT

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
Code Postal .... Ville ....
Tél .... Date de naissance ..../......./....... Code Client

JEUX	Console	Neuf	Occasion	PRIX
INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT (AU MEME PRIX) EN CAS DE RUPTURE DE STOCK				
FRAIS DE PORT (1 à 6 jeux 30F pour métropole uniquement) CONSOLE 60F				30F
TOTAL A PAYER				

☐ Chèque ☐ Mandat
☐ Carte Bancaire

Expire le ..../.......

Signature :

LIVRAISON 24H CHRONOPOST

Nous contacter pour vos envois, en dehors de la France métropolitaine

TRUCS & ASTUCES, HORAIRES DES MAGASINS
COTE ARGUS & REVENTE DE VOS JEUX...
TELEPHONE 08 36 685 686 — 2,23F/mn
36 15 SCORE GAMES — 1,29F/mn



COMMANDES FAX : 01 53 320 321

RC B 385215603 PC SOLUDE 06/97

SOS

En direct de Longchamp

Envoyez sur papier libre vos questions et vos réponses (indiquez dans ce dernier cas la référence de la question) à :

PC SOLUCES, Rubrique SOS, 92-98 Av. Victor-Hugo, 92115 CLICHY CEDEX

(Nous publions seulement les questions/réponses les plus PRÉCISES)

Mesdames et Messieurs, le temps est idéal pour le trophée national SOS-PC Soluces : il fait beau, le terrain est léger, et le niveau des participants est élevé. Nous allons assister à un belle course. Le signal est donné et déjà les concurrents s'élancent : Christiane Martin prend la tête par deux réponses de qualité, mais elle est immédiatement talonnée par Bidule, un habitué de nos courses qu'on apprécie toujours. Attention, grosse surprise : Yi Huor, un outsider donné à quatre contre un, vient de remonter à la première place, et semble bien parti pour la victoire. Mais c'est la dernière ligne droite et voilà le champion belge, JO le Liégois, qui donne tout son effort avec trois pages de réponses. Il franchit aisément premier la ligne d'arrivée. Attendons tout de même la décision des juges, car il y a peut-être eu dopage avec une imprimante !

Réf. 1101 Prisoner of Ice, Ishar 3

Dans Prisoner of Ice, je n'arrive pas à poser la pierre sur la stèle, et sauriez-vous comment faire pour quitter proprement Ishar 3 ?

Réponse express : Dans Ishar 3, clique sur l'icone Disk, puis New, et enfin choisis l'option «quitter le jeu».

Réf. 1102 Dragon Lore II

Je n'arrive pas à sauver Hellaynea !

Réponse express : tout d'abord, il n'est pas nécessaire de la sauver pour finir le jeu. Sinon, pour y arriver, il te manque peut-être des points de magie, ou alors c'est l'un des (nombreux) bugs du jeu (Cryo propose un patch de M.A.J.).

Réf. 1103 Simcity 2000

Quel est le code pour avoir plus d'argent dans la version américaine (française à défaut) ? Cyrille

Réponse express : il faut taper «BUDDAMUS» pendant le jeu. En titillant la barre d'outils, cela donnera 500 000 dollars.

Réf. 1104, L'affaire Morlov

Où se trouve le coffre d'Irina ? Béa

Réf. 1105, One Must Fall 2097, Aladdin

Quels sont les codes pour ces deux jeux, et comment jouer avec le Boss de One must fall ? Anonyme poli

Réf. 1106, Veil of Darkness

Comment faire pour prendre la plume maudite du moine ?

Un chasseur de Vampirus Nosferatous fatigué

Réf. 1107, Lands of Lore

Au niveau 4 de la mine d'Urbish, à quoi servent les quatre manettes dans le «carrefour» ? Comment ouvrir les deux portes fermées de ce carrefour, et où se trouve la gemme de la porte aux deux serrures ?

Krazy Kath



Réponse express : abaisse les quatre manettes pour arrêter le sort de confusion. Récupère sur un squelette l'engrenage de la machine du niveau 0, et abats l'éboulement pour prendre la clef rouillée dans les ossements. Remonte actionner la machine (il faut un morceau de charbon qu'on arrache d'un mur), tu pourras enfin descendre l'escalier qui était immergé au niveau 2 et récupérer la clef brillante. Avec ces deux clefs, tu pourras rejoindre Paulson au niveau 4.

Réf. 1108, Superfrog, Dungeon master 2

Je suis bloqué dans le niveau 2/4, car je n'arrive pas à voler assez longtemps pour atteindre la sortie. Je cherche donc la méthode pour passer ce niveau, ou tout simplement le code du niveau 2/4.

Quelle est la meilleure équipe dans Dungeon Master 2, quelles sont les techniques de combat et comment vaincre les glops visqueux au début ? Christiane Martin

Réf. 1109 Leisure Suit Larry 6, Monkey Island 2

Pour Larry 6, je cherche encore le maillot de bain pour me baigner, et je ne vois pas comment gonfler le castor au bord de la piscine.

Et dans Monkey Island 2, j'arrive pas à faire sortir le menuisier de son atelier. Marc Bonmarchand

Réf. 1110 Curse of Enchantia, Rebel Assault

Comment prendre l'aimant dans la caverne de Curse of Enchantia, et quels sont les codes de Rebel Assault ? Bidule Man

Réf. 1111 Normality, Monkey Island 2

Quelle est la méthode pour se débarrasser du vieux dans le cottage de l'île de Phatt de Monkey Island 2 ? Où récupérer un 3e transmetteur en état de marche dans Normality, et comment sortir de la cellule ?

Bidule

Réf. 1112 Gabriel Knight 3

Comment obtenir du commissaire Liebe ou de Von Glower le numéro de téléphone de Grossberg ?

V.L.S.

Réf. 1113 Karma

Comment passer l'énigme des Bouddhas ? Vincent Genest

Réf. 1114 Dig

Je n'arrive pas à attraper une lentille détachée avec la machine à couleurs, et existe-t-il un code ou une carte pour diriger le diamant ?

Nathalie Leforestier

Réf. 1115 Descent

Quels sont les codes ? L. Scullier

Réf. 1116 Time Gate (Le secret des Templiers)

Je suis bloqué dans le scriptorium : j'ai remis les faux objets dans le coffre puis plus rien ! Yann

Réf. 1117 Prince of Persia 2

Comment passer le niveau où il y a un échiquier, une grosse araignée, deux combattants et cinq doubles du prince ? Ludovic d'Anterroches

(Tél. : Broderbund : 01 48 18 50 00).

Réf. 1118 Dragon Lore

Il y a sur un mur des rouages et un levier... J'ai remplacé le rouage manquant mais rien ne se passe !

Dragon récalcitrant

Réf. 1119 Indiana Jones 4

En mode «Action», comment prendre la tasse sur le robot dans le labyrinthe de l'Atlantide, et à quoi sert-elle ? Guill

Réf. 1120 Lands of Lore

La barrière de Scotia m'empêche de poursuivre l'aventure. Comment l'abattre ? Antoine Fereol

Réponse express : il faut utiliser le cube de Vaelan sur la barrière. Ce cube est détenu par Paulson dans les mines d'Urbish, ou par Dawn dans les bois d'Opin (elle se cache dans le chariot de Droek).

Réf. 1120 Lost in time (part 2)

Aidez-moi à libérer de ses menottes le «chasseur de tête» intersidéral prisonnier dans le bateau. Merci 2000 fois d'avance.

Benzeghadi Driss

Réf. 1121 Monkey Island

Je ne sais absolument pas quoi faire sur le bateau, et pourtant j'ai tous les objets !... One Eye Jack

Réf. 1121 Safecracker

Je craque : je n'arrive pas à ouvrir le coffre «Jude Box» dans le bureau de conception, ni à accéder à la pièce 10, et je n'arrive pas plus à ouvrir le frigo de la cuisine du 1er étage (porte 21 sur le plan de la réception). Claude

Réf. 1122 Monkey Island 2

Où se trouvent les autres morceaux de carte (j'ai déjà celui de la figure de proue qu'on ramène au brocanteur) ? Arnaud Tailfer

Réf. 1123 Stonekeep

Un monstre à deux têtes me bloque le passage : comment le vaincre ?

Etienne Fontaine

Réf. 1124 L'énigme de maître Lu

Quelle est la méthode pour passer l'épreuve des moines Sikkim ?

F. Gaillot

Réponse express : il faut utiliser la brochure sur les rouleaux, puis prendre les rouleaux (5) et remettre à chaque moine le rouleau qu'il faut (rouleau de la vérité pour le moine 14, rouleau de sagesse pour le moine 4, rouleau de la sérénité pour le moine 6).

Réf. 1125 Myst

Dans le monde des arbres, je suis coincé dans la hutte où se trouve une machine avec des dents de pelle mécanique. Que faire ? Stephane

Réf. 1126 Daggerfall

Où et comment réparer/recharger les objets magiques (armes, armures...). Les armuriers et autres artisans me disent : «You cannot repair magic items». Christian Ano

Réf. 1127 Karma

Je suis bloqué dans la deuxième pièce, car je ne trouve pas le code du portail. M. Petitprez

Réf. 1128 LBA, Nostalgie

Comment me dissimuler du Grobo qui me poursuit dans ma maison, et existe-t-il une version PC française de Metal Gear ? Kriss

Réponse express : pour LBA, il faut se cacher rapidement dans la cheminée en se mettant en mode «discret». Désolé pour la nostalgie, mais Metal Gear n'existe pas en français sur PC (ni en anglais, d'ailleurs).

Réf. 1129 Shivers

Arrivé à la fin du jeu, j'ai toutes les poteries, le pot d'électricité, mais je suis coincé après avoir fait fonctionner la guillotine. Impossible de trouver la Chambre de pierre avec le symbole sur lequel je dois cliquer.

Ayéleth

Réf. 1130 Are you afraid in the dark ?

Comment se débarrasser du squelette qui m'attaque après avoir récupéré la poignée de porte de la loge d'Aldo ? Où se trouve le puzzle des spectres et comment le résoudre ? Isabelle

Réf. 1131 Gabriel Knight

Je suis démoralisé et hyper-stressé car je suis bloqué au 1er jour à l'indice 25. Peut-être faut-il faire quelque chose avec le policier du parc ? Cédric

Réf. 1132 Shivers, Simon le sorcier

Quelle est la solution du boulier chinois à la base du sarcophage animal de Shivers ? Où se trouve la baguette magique de Simon afin qu'il devienne sorcier ? Clément

Réponse express : pour résoudre le solitaire, établissons une grille de lignes et de colonnes numérotées de 1 à 7 (le premier chiffre pour la ligne et le deuxième pour la colonne). La bille centrale se trouve donc en 4-4. Les mouvements pour déplacer une bille seront : D=Droite, G=Gauche, B=Bas, H=Haut. On a donc : 6-4 H, 5-2 D, 4-4 B, 7-3 H, 5-6 G, 5-4 G, 5-1 D, 7-5 G, 4-3 B, 7-3 H, 3-5 B, 6-5 H, 3-7 G, 5-7 H, 3-4 D, 3-7 G, 3-5 B, 1-5 B, 2-3 B, 3-1 D, 4-3 H, 1-3 B, 1-4 B, 4-1 D, 4-3 B, 6-3 D, 6-5 H, 4-5 H, 3-3 D, 2-5 D, 4-6 G.

Réf. 1133 Myst

Il y a dans l'un des 4 mondes une maison tournante, mais je n'arrive pas à la faire tourner, justement !

François Darbon

Réf. 1134 Albion

Comment faire franchir les 2 héros dans l'île des Celtes au tout début du labyrinthe en 3D ? Il y a un interrupteur derrière une des deux grilles: comment l'actionner ?

Jean-Yves

Réf. 1135 Rayman

Où se trouve Taryzan et comment tuer le Boss Moskito ?

Grana Dante

Réponse express : pour passer Moskito, évite les premières boules, et passe sous les boules rouges quand elles rebondissent. Esquive les boules violettes en te baissant, et utilise tout de suite ton poing pour frapper Moskito qui attaque depuis l'endroit où il est sorti de l'écran. Quand Moskito attaque par le dessus, il suffit de lui donner un coup de poing.

Réf.1134 Chevaliers de Baphomet

Une chèvre impitoyable fait tout pour me gâcher la vie : sauriez-vous l'amadouer ? Ema Nymton

Réponse express : il faut cliquer à droite pour que la chèvre fasse un écart à droite, puis cliquer immédiatement à gauche sur la cariole défoncée pour que la chèvre fonce à gauche et soit prise au piège.

Réf. 1135 Maniac Mansion

Une porte blindée refuse de s'ouvrir car il me manque son code : savez-vous où il se trouve ? A. Meyer

Réf. 1136 Myst

Comment sortir des marécages, et combien y a-t-il de mondes dans Myst ? Edith Chèze

Réponse express : il y a quatre mondes en plus de l'île.

Réponse à Terry, Réf. 0902

Tu éviteras la mort en mettant aussi la longue tige en forme de serpent sous le banc du confessionnal. Mosely te retrouvera alors dans la pièce 8.

V.L.S.

Réponse à A. Aubert, Réf. 0903

Pour obtenir la clef du clan de Dungeon Master 2, il faut mettre de l'argent sur la table. Sire Lancelot

Réponse à Céline, Réf. 0905

Dans la salle des profondeurs de Shivers où il y a un orgue, tu peux écouter le chant d'une sirène en appuyant sur le bouton rouge. Si tu as bien mis dans les options du jeu le «texte on», tu verras une portée musicale qu'il faut reproduire sur l'orgue. En numérotant les coquillages de 1 à 7, ça donne : 1, 6, 5, 1, 6, 5, 7, 4, 2 , 1 et un passage s'ouvrira à droite de l'orgue (Phenix).

Voici la solution du flipper en 18 coups : bille bleue du trou 4 au trou 5, la rose de 7 à 4, la mauve de 8 à 7, la bleue de 5 à 8, la rose de 4 à 5, la verte de 1 à 4, la rouge de 2 à 1, la marbrée de 3 à 2, la beige de 6 à 3, la jaune de 9 à 6, la bleue de 8 à 9, la rose de 5 à 8, la marbrée de 2 à 5, la beige de 3 à 2, la jaune de 6 à 3, la bleue de 9 à 6, la rose de 8 à 9, la marbrée de 5 à 8. OUF ! (Isabelle).

Phenix et Isabelle

Réponse à Oiseau Bleu, Réf. 0913

Tu retrouveras ton chemin dans Indy 4 en regardant la cascade : il y a une chaîne pour remonter. Guill

Réponse à Pascal Jolidon, Réf. 0914

Pour guérir Pooh-Lett dans Woodruff, il faut utiliser la formule diagnostic sur elle et fabriquer l'antidote avec le laboratoire d'expérimentation et les éprouvettes. Verse l'antidote dans le verre, parle-lui quand elle l'a bu, puis lance la formule gaieté. C. Martin

Réponse à Eric, Réf. 0915

On sort de la grotte d'Operation Stealth en fouillant le sol, puis en utilisant les liens sur le morceau de métal. Actionne ensuite le morceau de métal, et examine les parois rocheuses. Actionne le pic quand tu découvriras la paroi qui dégage un air frais. Recommence cette action jusqu'à ce que le trou soit assez grand pour passer. Yi Huor

Réponse à Monty, Réf. 0916

Tu pourras prendre l'amulette d'Alone in the Dark 2 seulement après avoir couronné la statue qui se trouve à côté de la salle de magie (la couronne est à l'étage inférieur, sur la tête de la statue qui avait une fourche, près de la cuisine). En prenant l'amulette, tu accèdes automatiquement au grenier.

Selon un autre lecteur, il faut au contraire lire un parchemin constitué de 2 parties : l'une dans la salle de billard et l'autre défendue par les deux bras que l'on combat grâce à la canne épée.

One Eye Jack vs JC de Port Saint Louis

Réponse à P. Roullet, Réf. 0918

Le tendeur qui te permettra de finir Operation Stealth se trouve dans les algues (il faut descendre d'un écran après avoir été largué du sous-marin).

Yi Huor

Réponse à Christiane Martin, Réf 0917

Dans le monde 5 de Gobliins 2, Fingus attrape le bouffon et le met à côté de la machine à rétrécir. Fingus puis Winkle se placent dessous. Une fois les deux rapetissés, ils sautent par-dessus la fenêtre. Yi Huor

Réponse au Furet, Réf. 1001

Dans Indiana Jones 4, pour mettre le collier de Sophia dans la boîte, utilise la commande Regarder, puis clique sur Sophia : tu utiliseras une perle d'orichalque dans le collier, et tu le prendras pour le mettre dans le coffre. Camille

Réponse à Dany, Réf. 1005

C'est Sophia qui doit faire parler le vieux tromblon d'Indiana Jones 4, et il faudra alors lui donner la figurine.

Le warcrafteur alias Dukeur

Réponse à Eric, Réf. 1007

Les pièces d'or d'Hand of Fate s'obtiennent en sortant du bar après avoir récité un poème, puis en revenant pour parler aux gens qui se battent : ramasse la dent qui tombe, transforme-la en plomb avec l'aimant d'alchimiste. Sors du bar et pose un fer à cheval non aimanté par terre à côté de la pieuvre. Retransforme la dent en or, puis joue deux fois celle-ci comme mise (la dent se trouve toujours au même endroit). Une fois que tu as les trois dents en or, va à la roue à eau pour les transformer en pièces d'or.

JO, le Liégois et Laurent Mathéo

Réponse à Gildas, Réf. 1013

Il faut prendre quatre yeux dans le château de Dragon Lore : sous une couverture, derrière la tête d'un squelette, dans l'un des râteliers du 2e sous-sol, et dans une fiole à moitié remplie qu'il faut briser avec une arme. Yi Huor

Réponse à Anonyme, Réf. 1014

Les codes qui te manquent sont dans la notice : c'est dur, la vie de flibustier, hein ? Le warcrafreur alias Dukeur

Réponse à Fabien, Réf. 1015

Dans le sous-marin d'Indiana Jones 4, prends le chiffon et la corde à linge. Fais un sandwich pour le soldat afin de prendre la notice et la pierre lunaire dans le placard. Va dans le compartiment torpilles, utilise le chiffon sur les fils coupés et la notice sur le panneau de contrôle. Mets la corde sur la manette, ouvre le lance-torpille, rentre dedans, ferme-le et tire la corde. Camille

Réponse à Charles Derepas, Réf 1017

Pour aller sur l'île Volcania de Kyrandia 3, mets dans le bateau un fer à cheval aimanté dans la corde enroulée à côté du gouvernail.

Pour Simon the Sorcerer : le bonhomme de neige se liquéfie si tu manges devant lui les bonbons à la menthe trouvés dans la caverne des goblins. Parle au Golem et donne-lui la potion du marécageux. Oublie le kit de magie : c'est un attrape-nigaud. Le livre des sorts est dans la caverne des goblins (on y rentre en se cachant dans la boîte de course des goblins après la remise de la liste au magasin des frères siamois).

Jo le Liégois

Réponse à Jean-Marc Roger, Réf 1019

Pour remplir la quête du fer dans Zork Nemesis, approche-toi de la machine de moulage, reconstitue le symbole, tire la manette, puis le tiroir violet pour prendre l'échantillon. Prends ensuite l'ascenseur pour descendre, et dans la salle approche-toi du petit panneau de contrôle. Appuie sur le bouton rouge puis sur les six boutons les plus à gauche. Va ensuite à la machine du fond, mets l'échantillon de fer dans le tiroir de gauche, active le bras mécanique et celui de droite : tu pourras prendre enfin le morceau refroidi. Le tueur

Réponse à Le Frisbeur, Réf. 1020

Afin de gagner le concours dans Day of the Tentacle, Hoagie donne les pâtes trouvées dans la cuisine à Laverne. Bernard utilise le scalpel sur le clown et donne la boîte à rire à Laverne. Puis il donne le livre à Hoagie pour endormir le cheval,afin de prendre le dentier pour le donner à Laverne. Laverne utilise les pâtes, le dentier et la boîte à rire sur la momie. Utilise enfin la fourchette, trouvée par Bernard dans la cuisine, sur la momie et c'est gagné !

Bidule

Réponse à Jacqueline Debra, Réf. 1022

Utilise le balai de sorcière pour franchir le précipice,et bois sur le seuil la potion du druide pour passer par la fissure.

Jo, le Liégois

Réponse à Nath, Réf 1025

Les lampes de Lost in Time ne servent à rien car, pour sortir, il faut prendre la serpillière et l'utiliser sur l'anneau au fond du bateau. Prends ensuite le savon sur ta droite (il est caché), et assemble-le avec le tire-bouchon, ou mets le tout sur le canon rouillé. Utilise enfin les copeaux sur la glissière. Camille

(Suite au prochain numéro !)



Vous savez à quoi on reconnaît un gars qui a besoin de prendre des vacances ? Essentiellement à toutes les bêtises qu'il peut faire. Et si vous lisez ce petit préambule des Triche-Trash régulièrement, vous aurez sûrement constaté que j'en ai fait une belle... Je vous annonçais des astuces pour THEME HOSPITAL, et dans les pages qui suivaient... Rien ! Nada ! Pas plus de THEME HOSPITAL que de KKND, d'ailleurs ! On les avait oubliées. Mais nous avons des excuses ! On ne dormait plus car on planchait sur Le "BEST OF PC SOLUCES", un bon gros hors-série pour l'été, bourré à craquer d'Astuces, de Cheat Modes et de solutions inédites, qui sera en kiosques à l'heure où vous lirez ces lignes. L'ouvrage de référence, quoi ! Je noie le poisson ? THEME HOSPITAL ? Ah oui, c'est vrai ! Pour nous faire pardonner, dans ce numéro, on vous a mis la totale sur THEME HOSPITAL. Bien entendu, vous trouverez pas mal d'astuces pour d'autres jeux, mais que je m'abstiendrai de citer, on ne sait jamais !...
Pendant que j'y suis, je vous remercie de vos courriers et mails par internet **(101640.551@compuserve.com)**. Continuez car, comme un grand nombre de grands joueurs anonymes, vous gagnerez peut-être un jeu. Et ça, c'est vachement bien ! Sur ce, j'en parlais au tout début, il est temps ! Je fais comme vous, je me mets au repos pendant un certain temps. Et on se retrouve tous à la rentrée, en pleine forme !

C'EST HERVÉ PUZO QUI SE PAYE LE LUXE DE NOUS ENVOYER DES ASTUCES INÉDITES POUR MOTO RACER et SHADOW WARRIOR. ON EST TELLEMENT CONTENTS QU'ON VA LUI ENVOYER UN DUNGEON KEEPER, COMME IL NOUS L'A DEMANDÉ. LES AUTRES RECEVRONT LE JEU DE LA SÉLECTION ET NOUS LES FÉLICITONS ÉGALEMENT...

Pour chaque astuce publiée, PC SOLUCES vous offre un jeu à choisir parmi cette sélection :



Buried in time
Dans ce jeu d'aventure vous êtes accusé à tort d'avoir modifié le cours de l'histoire, vous devez parcourir le temps à la recherche d'indices qui vous permettront de rétablir la vérité et de démasquer les conspirateurs.

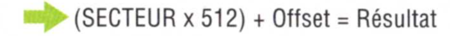
Under a killing moon
Un vrai film interactif qui vous met dans la peau de Tex Murphy, un détective privé du XXIe siècle qui devra résoudre son enquête dans un San Fransisco post-nucléaire complètement sordide.

Tekwar
Partez en guerre avec les armes et équipements spéciaux pour écraser les criminels dealers du Tek (une drogue mortelle). Un Doom-like tout en SVGA mêlant action et aventure.

Shellshock
Un jeu 100 % action : aux commandes de votre véhicule blindé vous devrez libérer des otages, escorter un convoi ou bien détruire des bases ennemies.

Envoyez vos bidouilles à :

PC Soluces / Rubrique Triche-Trash
Cyber Press Publishing
92-98, boulevard Victor Hugo
(N'oubliez pas de préciser le jeu (de la sélection) que vous voulez recevoir si vous gagnez)
92115 Clichy Cedex
(et aussi un qui ne soit pas forcément dans la sélection si jamais vous êtes le grand gagnant) (comme Hervé Puzo)



LES PATCHES, COMMENT ÇA MARCHE ?

Certaines astuces risquent de vous sembler un peu nébuleuses... Ce sont celles où l'on utilise un utilitaire (comme PCTOOLS ou HEXWORKS) pour modifier le programme du jeu ou l'une de ses sauvegardes. Il faut tout de même savoir que tous les éditeurs de fichiers n'incluent pas l'option de recherche par secteur. Dans ce cas, pour transformer l'astuce, il faut utiliser le calcul suivant :

(SECTEUR x 512) + Offset = Résultat

Le résultat étant l'offset qui vous permettra de modifier le programme ou la sauvegarde. Ce qui suit est un exemple de la manière d'utiliser ce genre d'astuce appliqué à une modification de la sauvegarde de CAESAR II...

windows 95 attention

Bien entendu, Windows 95 fait en sorte de vous empêcher de bidouiller de cette manière. Pas de panique. Avant de faire des modifications avec un éditeur de secteurs, tapez 'LOCK' et répondez 'OUI'. Vous désactiverez la protection en écriture directe sur votre disque dur. Cela évitera de planter votre système. Mais, avec les éditeurs de fichiers qui n'intègrent pas la notion d'écriture sur secteur de manière directe, vous n'avez pas besoin de faire ça.

attention *action replay*

Certains codes ont un «+» devant. Il indique qu'il s'agit d'un code pour un jeu en mode protégé. Cela a une certaine importance car pour que ces codes fonctionnent, il faut lancer le programme «PROT.EXE» avant de les utiliser. Ce programme est, bien entendu, livré avec la carte ACTION REPLAY. Les codes qui n'ont pas de «+» devant ne fonctionnent pas en mode protégé, il suffit d'aller désactiver cette option dans le menu principal.

D'autres codes ont une «*». C'est pour indiquer à la carte ACTION REPLAY de ne plus envoyer la valeur deux fois par seconde mais vingt fois. La plupart des jeux d'action diminuent votre énergie très rapidement. C'est pourquoi il vaut mieux, dans certains cas, accroître la vitesse, ou la carte ACTION REPLAY exécutera la manipulation pour un code.

Exemple

Voici ce que vous pourrez voir après avoir édité un fichier en mode hexadécimal avec un éditeur de secteurs. Dans cet exemple, il s'agit de PCTOOLS, mais ce que vous verrez avec les autres éditeurs ressemblera assez à ça.

```
PC Tools Deluxe R4.30                                    Label Vol=Aucun
                    Service Visualisation/Modification Fichier
Voie=D:\CAESAR2\*.*
Fichier=PCSOLUCE.SAVSecteur Relatif 0000405 Groupe 29762 Sect abs disque 0476604

Déplacement  ---------------Codes hex---------------      Valeur ASCII
 0000(0000)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0016(0010)  00 00 00 00 43 FF FF FF 00 00 00 00 00 00 00 00
 0032(0020)  00 00 00 00 90 00 00 00 01 00 00 00 00 00 00 00
 0048(0030)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0064(0040)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 28 00 00 00
 0080(0050)  00 00 00 00 09 00 00 00 28 00 00 00 14 00 00 00
 0096(0060)  14 00 00 00 0A 00 00 00 00 00 00 00 03 00 00 00
 0112(0070)  00 00 00 00 03 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0128(0080)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0144(0090)  00 00 00 00 06 00 00 00 00 00 00 00 05 00 00 00
 0160(00A0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0176(00B0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0192(00C0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0208(00D0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0224(00E0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0240(00F0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00

Home=début de fichier/disque End=fin de fichier/disque
ESC=Sortie  PgDn=avant  PgUp=arrière  F1=ASCII/HEX  F2=chg n° secteur  F3=modif
```

Voici un exemple utilisant l'une des astuces données dans les pages suivantes, mais la façon de patcher est exactement la même pour les autres astuces du même type... Voici le patch en question sous la forme où vous le trouvez dans PC SOLUCES :

CÆSAR II

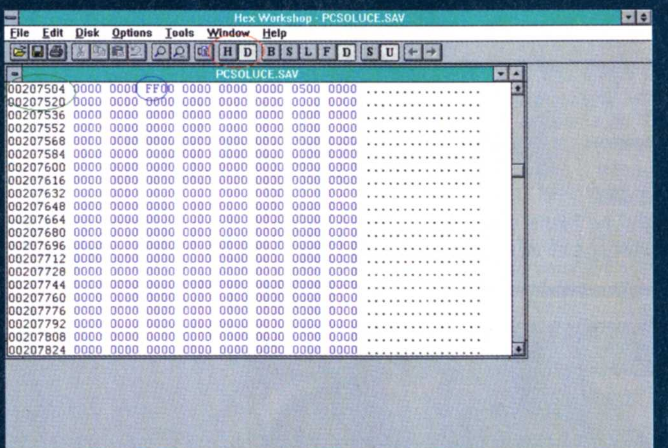
Éditez votre fichier de sauvegarde ('*.SAV') et mettez «FF» aux offsets «148 (094)» et «76 (04C)» du secteur «405». Vous aurez 255 plébéiens disponibles.

La façon d'utiliser le patch de Cæsar II est exactement la même pour les autres astuces du même type... Nous avons édité le fichier de sauvegarde du jeu CAESAR II. Ensuite, nous sommes allés au secteur '405', comme vous pouvez le voir dans le rond rouge. Il faut maintenant trouver. En français, on traduit souvent 'OFFSET' par 'DÉPLACEMENT'. C'est le cas ici. Dans le rond vert, il y a la ligne d'offsets qui nous intéresse.

```
PC Tools Deluxe R4.30                                    Label Vol=Aucun
                    Service Modification Secteur
Voie=D:\CAESAR2\*.*
Fichier=PCSOLUCE.SAVSecteur Relatif 0000405 Groupe 29762 Sect abs disque 0476604
              144 145 146 147 148
Déplacement  ---------------Codes hex---------------      Valeur ASCII
 0144(0090)  00 00 00 00 FF 00 00 00 00 00 00 00 05 00 00 00
 0160(00A0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0176(00B0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0192(00C0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0208(00D0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0224(00E0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0240(00F0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0256(0100)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0272(0110)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0288(0120)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0304(0130)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0320(0140)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0336(0150)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0352(0160)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0368(0170)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0384(0180)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00

↑ ↓ → ← =curseur F1=HEX/ASCII F5=mise/jour F6=annul mise/jour ESC=sortie
```

Nous cherchons l'offset '148'. Manque de chance, il n'apparaît pas. Cherchons donc celui qui s'en approche le plus. C'est '144', que vous pouvez voir dans le rond vert. À présent, il suffit de compter vers la gauche jusqu'à ce que vous arriviez à '148' comme il est montré avec les petits chiffres roses. Pour finir, il n'y a plus qu'à changer en mettant 'FF' par exemple. Faites de même pour l'autre offset, et n'oubliez pas de sauvegarder votre modification avant de sortir de l'éditeur de secteurs. À présent, vous aurez 255 plébéiens disponibles lorsque vous rechargerez votre sauvegarde.



Voici l'écran de HEX WORKSHOP. Pour utiliser le patch pour CAESAR II, il suffit d'utiliser le petit calcul "miracle". On prend le numéro de secteur et on le multiplie par 512. On ajoute au résultat l'offset en décimal, qui est 144, et cela nous donne le nouveau numéro d'offset utilisable avec HEX WORKSHOP. C'est 207504, qui est un offset en décimal. Pour voir les offsets en décimal, il faut cliquer sur le bouton 'D' qui se trouve dans le rond rouge sur la photo. Dans le rond vert, vous pouvez voir l'offset, et dans le rond bleu ce que vous voulons modifier. Vous pourrez trouver la version shareware de HEX WORKSHOP sur l'un des CDs du numéro 2 de PC COLLECTOR. HEX WORKSHOP comprend, de plus, une calculatrice permettant de faire des calculs ou des conversions décimales/hexadécimales.

die hard trilogy

Dans le précédent numéro, nous avions déjà publié quelques codes pour ce jeu. Nous y revenons avec de nouveaux codes...

CHEAT MODE (DIE HARD)

Mettez le jeu en Pause en appuyant sur touche "ECHAP". Appuyez et gardez enfoncées les touches "R" et "2". Tout en gardant ces touches enfoncées, faites les manipulations suivantes avec les flèches de direction :

"DROITE", "HAUT", "BAS" et "E" - Invincibilité.

"DROITE", "E", "BAS" et "O" - Donne 50 grenades et fumigènes.

"DROITE", "HAUT", "BAS", "BAS", "E" et "DROITE" - Donne une arme. Vous pouvez le faire plusieurs fois pour changer d'arme.

"DROITE", "E", "A" et "DROITE" - Les ennemis tirent entre leurs jambes.

"A", "A", "A", "A", "A", "A", "A", "A", "A", "A", "DROITE", "DROITE", "DROITE" et "DROITE" - Mode squelette.

"DROITE", "E", "E" et "BAS" - Mode FAT !

"BAS", "E", "A" et "BAS" - Vous sacrifie !

CHEAT MODE (DIE HARD II: DIE HARDER)

Mettez le jeu en Pause en appuyant sur touche "ECHAP". Appuyez et gardez enfoncées les touches "R" et "2". Tout en gardant ces touches enfoncées, faites les manipulations suivantes avec les flèches de direction :

"BAS", "A", "DROITE" et "E" - Invincibilité.

"DROITE", "HAUT", "BAS" et "E" - Donne toutes les armes. Si vous le faites une seconde fois, vous serez invincible.

"DROITE", "E", "GAUCHE", "O", "A", "BAS" et "E" - Donne des missiles et des grenades.

"BAS", "E", "A" et "BAS" - Mode squelette.

"GAUCHE", "A", "DROITE" et "BAS" - Votre viseur se déplace seulement lorsque vous le voulez !

CHEAT MODE (DIE HARD III : DIE HARD WITH A VENGEANCE)

Mettez le jeu en Pause en appuyant sur touche "ECHAP". Appuyez et gardez enfoncées les touches "R" et "2". Tout en gardant ces touches enfoncées, faites l'une des manipulations suivantes...

"GAUCHE", "O", "HAUT", "BAS", "E" et "DROITE" - Vies infinies.

"E", "O", "X", "O", "E", "GAUCHE", "X", "BAS" et "GAUCHE" - Les voitures sont percutées plus violemment.

"GAUCHE", "O", "DROITE", "O", "E", "A", "X", "A" et "DROITE" - Désactive le Turbo.

blade warrior

CHEAT CODE

Pendant une partie, tapez "SELF HEALING" ou "SELF HEQLING" et votre énergie sera au maximum.



mortal kombat 3

PARAMÈTRES DOS

Voici de nouveaux paramètres DOS. Lancez le jeu de l'une des manières suivantes en tapant sous DOS :

MK3 12345 : les personnages sont plus grands.

MK3 54321 : les personnages sont plus petits.

MK3 603015 : jeu au ralenti.

MK3 831 : joueurs invisibles.

Bien entendu, il est possible d'entrer plusieurs codes ; il suffit pour cela de mettre un espace entre eux. Par exemple, pour avoir des personnages invisibles et le jeu au ralenti, il suffit de lancer le jeu en tapant "MK3 603015 831".

JEU CACHÉ

Lorsque vous aurez fait une centaine de combats, vous pourrez jouer à un jeu caché. Il s'agit d'un Shoot'em Up que la plupart des gens appellent GALAGA, mais le jeu est plus proche de GALAXIAN.

SÉLECTION ALÉATOIRE

Pour le premier joueur, sur l'écran de sélection des personnages, mettez-vous sur SHANG TSUNG. Appuyez et gardez enfoncée la touche "BAS", puis appuyez sur le coup de poing haut.

Pour le deuxième joueur, sur l'écran de sélection des personnages, mettez-vous sur LIU KANG. Appuyez et gardez enfoncée la touche "BAS", puis appuyez sur le coup de poing haut.

CODES SECRETS

Lorsque vous commencez une partie à deux joueurs, juste après que vous ayez choisi votre combattant, il y a un écran "BATTLE 1" qui s'affiche et les lettres "VS" qui apparaissent. Sur cet écran, il est possible d'entrer des codes spéciaux grâce aux six cases en bas. Les trois premières cases peuvent être modifiées par le premier joueur et les trois dernières par le deuxième joueur. Pour modifier les icônes qui se trouvent dans ces cases, il faut utiliser les touches suivantes...

Case 1 - Coup de poing bas du joueur 1 (par défaut "1" du pavé numérique).

Case 2 - Bloquage du joueur 1 (par défaut "2" du pavé numérique).

Case 3 - Coup de pied bas du joueur 1 (par défaut "3" du pavé numérique).

Case 4 - Coup de poing bas du joueur 2 (par défaut "G").

Case 5 - Bloquage du joueur 2 (par défaut "Y").

Case 6 - Coup de pied bas du joueur 2 (par défaut "J").

Par exemple, si vous voulez que le joueur qui remporte la première manche aille ensuite combattre Noob Saibot, il faudra entrer le code "769-342". Cela veut dire qu'il faudra appuyer 7 fois sur le coup de poing bas du joueur 1, 6 fois sur le bloquage et 9 fois sur le coup de pied bas, toujours du premier joueur. En même temps, il faudra appuyer 3 fois sur le coup de poing bas, 4 fois sur le bloquage et 2 fois sur le coup de pied bas du joueur 2. Comme vous le voyez, ce n'est pas toujours simple, surtout que l'écran où il faut entrer ces codes disparaît assez rapidement ! Il faut donc être très rapide et précis. De plus, pour certains codes, il est préférable d'être deux pour les entrer, bien qu'avec une bonne technique, il est possible de les entrer seul (j'ai réussi à le faire, donc pourquoi pas vous !). Voici donc un grand nombre de codes secrets...

100-100 - Projection désactivée.

020-020 - Bloquage désactivé.

101-000 - Le joueur 1 gagne de l'énergie à chaque seconde.

000-101 - Le joueur 2 gagne de l'énergie à chaque seconde.

202-000 - Le joueur 1 perd de l'énergie à chaque seconde.

000-202 - Le joueur 2 perd de l'énergie à chaque seconde.

033-000 - Le joueur 1 commence avec la moitié de son énergie.

000-033 - Le joueur 2 commence avec la moitié de son énergie.

707-000 - Le joueur 1 commence avec le quart de son énergie.

000-707 - Le joueur 2 commence avec le quart de son énergie.

460-460 - Donne au hasard des personnages aux deux joueurs (RANDPER KOMBAT).

466-466 - Permet de courir de manière illimitée.

642-468 - Un Shoot'em Up (LAND OF RELIM).

688-422 - Combat dans l'obscurité.

985-125 - Combat dans le noir avec des personnages au hasard et sans barre d'énergie (PSYCHO KOMBAT).

987-123 - Aucune barre d'énergie à l'écran.

969-141 - Le gagnant d'un combat rencontrera Motaro.

769-342 - Le gagnant d'un combat rencontrera Noob Saibot.

033-564 - Le gagnant d'un combat rencontrera Shao Kahn.

205-205 - Le gagnant d'un combat rencontrera Smoke.

282-282 - Affiche "NO FEAR : EB BUTTON, SKYDIVE, MAX COUNTDOWN".

123-926 - Affiche "THERE IS NO KNOWLEDGE THAT IS NOT POWER".

987-666 - Affiche "HOLD FLIPPERS DURING CASINO RUN".

GENETTE Simon

evidence

CHEAT CODES

Pendant une partie, il est possible d'utiliser les combinaisons de touches suivantes :

"C" et "V" - Passe avec succès la filature, la poursuite en voiture ou les sous-sols de l'hôpital.

"C" et "F" - Donne l'énergie et les munitions au maximum.



moto racer

CHEAT CODES

Au moment d'entrer votre nom, vous pouvez entrer des noms spéciaux. Si vous en entrez un, le jeu vous demandera à nouveau votre nom mais un changement se sera produit ! Voici les trois noms spéciaux...

CDNALSI - Toutes les courses sont disponibles.

CTEKCOP - Active l'option du Mode Pocket (motos miniatures).

CESREVER - Active l'option du Mode Reverse (circuits inversés).

rex blade

CHEAT CODES

Pendant une partie, tapez l'un des codes suivants...

LORDNECRON - Permet d'accéder à tout !

ERELEV - Permet d'aller à un niveau de votre choix.

ERELIF - Augmente votre niveau de vie.

EREAMO ou EREQ?O - Donne plus de munitions.

EREKEY - Donne toutes les clefs.

the apocalypse

robinson requiem

MODIFICATION SAUVEGARDES (HEXA)

Avec un éditeur de fichiers, éditez votre sauvegarde (*.SAV). Ensuite, faites les modifications suivantes...

Si vous avez une fracture, mettez "00" aux offsets suivants en fonction du membre fracturé...

Bras Droite - Offset "0319".

Bras Gauche - Offset "0315".

Jambe Droite - Offset "0327".

Jambe Gauche - Offset "0323".

Pour avoir un nouveau membre et arrêter les hémorragies, mettez "00000000" aux offsets suivants en fonction de ce qui vous intéresse...

Bras Droit - Offset "0284" et "0388".

Bras Gauche - Offset "0280" et "0384".

Jambe Droite - Offset "0292" et "0396".

Jambe Gauche - Offset "0288" et "0392".

Si votre personnage est mort d'une hyperalgie, mettez "00" aux offsets "0048", "0050" et "0051".

Si votre personnage est mort d'une hémorragie, mettez "1388032E" à l'offset "0040".

Si vous voulez que votre personnage se réhydrate, mettez "00" à l'offset "0044".

CHEAT CODES

Pendant une partie, vous pouvez utilisez les combinaisons de touches suivantes...

"CTRL" et "H" - Le temps s'écoule rapidement.

"CTRL" et "F" - Il se met à pleuvoir.

"CTRL" et "D" - Votre personnage s'endort.

quake

SHUB-NIGGURATH

Au dernier niveau d'un épisode, si vous avez les quatre runes, vous irez dans un niveau particulier. Ce n'est pas toujours évident, donc vous pouvez tricher. Par exemple, lorsque vous êtes au dernier niveau d'un épisode, appuyez sur la touche qui se trouve au dessus de "TAB" et à gauche de "1". La console s'affichera comme d'habitude. Tapez "IMPULSE 11". Vous obtiendrez une rune de cette manière. Refaites l'opération jusqu'à ce que vous ayez toutes les runes.

imperium galactica

CHEAT MODE

Pendant une partie, appuyez sur la touche "SHIFT" et gardez-la enfoncée. Tapez "KAROLY" ou "KQROLY". De cette manière, vous activerez le "Cheat Mode". Ensuite, il vous sera possible d'utiliser les touches suivantes :

"C" - Donne toutes les colonies et inventions. Vous pouvez appuyer une seconde fois pour les planètes.

"V" - Donne 100.000 crédits.

"5" - Lieutenant.

"6" - Capitaine.

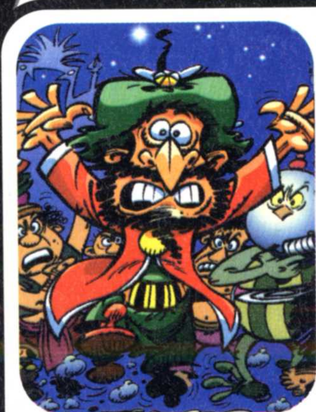
"7" - Commandeur.

"8" - Amiral.

"9" - Grand Amiral.

Il est à noter que l'utilisation de certaines de ces touches peut avoir des effets indésirables, notamment si vous utilisez certaines choses grâce à votre grade et que vous vous dégradez par la suite.

iznogoud



CODES

Voici les codes...

CORROD

FISHER

GOGONO

EXTERN

XFILES

GOTERR

SPECTR

PICNIC

POILUS

FEDODO

rayman

JEU CACHÉ

Sur la carte des mondes, tapez "CBRAY" et vous pourrez jouer à un petit jeu. Toutefois, il y a une mauvaise nouvelle ! C'est à faire juste après que vous ayez passé le dernier monstre de fin de niveau du jeu...



syndicate wars

ASTUCE MORPHOBOUCLIER

Pour rendre vos agents invisibles au radar, il existe le Morphobouclier. L'inconvénient, c'est qu'il utilise énormément d'énergie. Alors pour faire durer son effet indéfiniment, il suffit d'équiper chacun de vos agents avec des Morphoboucliers ainsi que des Persuatrons. Ensuite, lorsque vous serez en mission, activez les Morphoboucliers puis choisissez les Persuatrons. De cette manière, vos agents resteront dissimulés tout en utilisant les Persuatrons. De plus, l'énergie ne devrait pas descendre. Mieux, en fait, elle devrait augmenter !

SENTENAC Emmanuel



mortal kombat trilogy

MENU CACHÉ

Sur l'écran de démonstration du jeu, là où l'on vous narre l'histoire, faites COURIR, BLOQUER, BLOQUER, COURIR, COUP DE POING HAUT et COUP DE POING BAS. Si tout se déroule comme prévu, vous devriez entendre Shao Kahn dire "OUTSTANDING". Allez sur le menu des options et vous verrez un bloc avec un point d'interrogation bleu. Vous pourrez alors accéder à un menu secret qui vous permettra d'activer ou désactiver les options suivantes : SMOKE, KHAMELEON, THROWING, UNLIMITED RUN, LEVEL SELECT, etc.

flight unlimited

ATTERRISSAGE FACILE

Si vous éprouvez des problèmes lors des atterrissages, je vous conseille d'appuyer en même temps sur les touches "SHIFT" et "TAB", ce qui vous fera perdre de l'altitude. Précisons que la touche "TAB" se trouve à gauche du "A".

BUFFERNE Clément

time slaughter

CHEAT MODE

Sous DOS, lancez le jeu en tapant "TS MIDGETPOWER". Ensuite, pendant le jeu, vous pourrez appuyer sur la touche "CTRL" et sur une lettre de votre choix pour obtenir un résultat plus ou moins amusant...

moria

WIZARD MODE

Pendant une partie, appuyez sur les touches "CTRL" et "W" puis tapez "MITHRANDIR" pour activer le mode "Wizard". Ensuite, appuyez sur les touches "CTRL" et "H" pour avoir un idée de ce que vous pourrez faire dans ce mode...

terminal velocity

TOUCHES SPÉCIALES

Sur certaines versions du jeu, il est possible d'appuyer sur les combinaisons de touches suivantes...

"Z" ou "W" - Performances de votre système.

"M" ou "?" - Joue un fichier MOD.

"B" - Affiche une animation d'un fichier TVI.

"S" - Mode Sound Debug.

"R" - Enregistre une démo.

"P" - Rejoue une démo.

Au cas où ces touches ne fonctionneraient pas, essayez la même chose mais en appuyant sur la touche "CTRL" en même temps.

PHOTO DU PROGRAMMEUR

Volez en rase-mottes aux coordonnées "63,227" au niveau "3-1". Vous devriez voir une photo du programmeur du jeu. Toutefois, il est possible de regarder cette photo en allant dans le répertoire "PREVIEW" qui se trouve sur le CD-Rom du jeu.

agile warrior F-IIIX

CHEAT CODES

Pendant une partie, appuyez sur la touche "ECHAP". Sur la ligne des mots de passe, appuyez sur la touche "C". Ensuite, il vous sera possible d'entrer l'un des codes suivants :

13593 - Carburant et blindage au maximum.

14214 - Invincibilité.

17357 - Permet d'accéder à toutes les missions.

25245 - Armes au maximum.

33124 - Fait comme si vous aviez déjà terminé toutes les missions.

Si tout se déroule comme prévu, vous devriez entendre "OUTSTANDING". Cela vous prouvera que vous avez réalisé la manipulation correctement.

triple play '97

NOUVEAUX STADES

Sur l'écran de sélection des stades, faites les manipulations suivantes pour en obtenir de nouveaux...

Cornfield (Champs de maïs) - Haut, Bas, Droite, Haut, Bas, Gauche et Haut.

Mystery - Droite, Gauche, Haut, Gauche, Bas, Droite et Gauche.

magic : the gathering

MODIFICATION SAUVEGARDE V1.1 (HEXA)

À peine avions-nous bouclé notre dernier numéro que Microprose sortait une mise à jour pour ce jeu. Si cette dernière a réglé de nombreux problèmes, elle a eu le fâcheux défaut de changer le format des fichiers de sauvegardes. Voici donc les modifications à faire pour la version 1.1 du jeu (que vous pourrez trouver dans le numéro 9 de notre PC COLLECTOR).

Éditez votre fichier de sauvegarde avec un éditeur hexadécimal. Le fichier "MAGIC3.SVE" correspond à la sauvegarde automatique du jeu et on l'obtient en choisissant "RESUME GAME" dans le menu principal de SHANDALAR. Pour les autres sauvegardes, cela va de "MAGIC4.SVE" pour le premier emplacement jusqu'à "MAGICd.SVE" pour le dixième et dernier emplacement. Ces fichiers de sauvegarde se trouvent dans le répertoire "PROGRAM" à l'intérieur du répertoire où vous avez installé le jeu sur votre disque dur (C:\MAGIC ?). Donc, éditez le fichier de sauvegarde qui vous intéresse et mettez des valeurs hexadécimales de votre choix aux offsets suivants...

Or - Offset "94916 (172C4)".

Nourriture - Offset "94920 (172C8)".

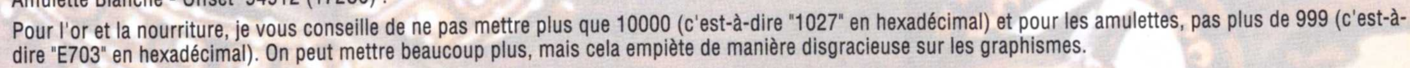
Amulette Noire - Offset "94896 (172B0)".

Amulette Bleue - Offset "94900 (172B4)".

Amulette Verte - Offset "94904 (172B8)".

Amulette Rouge - Offset "94908 (172BC)".

Amulette Blanche - Offset "94912 (172C0)".



Pour l'or et la nourriture, je vous conseille de ne pas mettre plus que 10000 (c'est-à-dire "1027" en hexadécimal) et pour les amulettes, pas plus de 999 (c'est-à-dire "E703" en hexadécimal). On peut mettre beaucoup plus, mais cela empiète de manière disgracieuse sur les graphismes.

De plus, vous pouvez mettre "FFFF" à l'offset "95924 (176B4)" pour obtenir les 12 objets magiques du jeu.

Pour les Mana Links, qui permettent d'obtenir des points, c'est un peu plus compliqué. En fait, pour établir un Mana Link, il faut, bien entendu, connaître la ville mais aussi rendre un service. Il y a donc deux valeurs à modifier. Là où ça devient compliqué, c'est qu'il faut le faire pour chacune des villes importantes du jeu. Pour la première ville, il faut mettre "02" à l'offset "82076 (1409C)". De cette manière, la ville apparaîtra dans votre liste de villes. Ensuite, il faut mettre "0B" à l'offset "82092 (140AC)" pour établir le Mana Link et, donc, obtenir un point de vie. Pour trouver les autres villes, il suffit d'ajouter "100 (64)" aux deux offsets. Par exemple, pour la deuxième ville, il faudra mettre "02" à l'offset "82176 (14100)". Ensuite, il faudra mettre "0B" à l'offset "82192 (14110)". Pour la troisième ville, ce sera "82276 (14164)" et "82292 (14174)". Et ainsi de suite... Il suffit juste d'ajouter "100" en décimal ou "64" en hexadécimal. Toutefois, il ne faut pas aller au-delà des offsets "94776 (17238)" et "94792 (17248)" puisqu'il s'agit de ceux de la dernière ville. Techniquement, je ne vous conseille pas de le faire pour toutes les villes, cela vous prendrait énormément de temps ; une petite dizaine devrait vous suffire. Toutefois, il faut savoir que si vous aviez déjà établi un Mana Link dans une ville en jouant, et que vous faites la modification dans votre sauvegarde pour cette ville, vous n'obtiendrez pas de vie supplémentaire pour celle-ci puisque vous l'aviez déjà !

Il est aussi possible d'obtenir des cartes de votre choix. Pour ce faire, il faut d'abord "préparer le terrain", ce qui est un euphémisme. Dans l'éditeur de "Deck", choisissez un "Land" de votre choix et retirez-le des trois Decks. Il faut qu'il ne soit surtout pas assigné à un Deck. Une fois que c'est fait, cherchez l'une des chaînes hexadécimales suivantes en fonction du terrain (Land) que vous avez retiré de tous les Decks...

"00400000" - Swamp.

"01400000" - Island.

"02400000" - Forest.

"03400000" - Mountain.

"04400000" - Plains.

Pour effectuer cette recherche, je vous conseille de le faire entre l'offset "3232 (CA0)" et "5231 (146F)", puisque c'est entre ces deux offsets que sont stockées toutes les cartes que vous possédez.

En mettant une autre valeur à la place comprise entre "00400000" et "94410000", vous obtiendrez l'une des 405 cartes du jeu... Voici quelques valeurs à mettre pour vous aider et concernant les rares cartes du jeu...

Ali From Cairo - "D6400000"
Ancestral Recall - "B3400000"
Aswan Jaguar - "38410000"
Balance - "20410000"
Berserk - "BB400000"
Black Lotus - "CD400000"
Braingeyser - "80400000"
Call From The Grave - "30410000"
Candelabre Of Tawnos - "0F410000"
Copy Artifact - "55400000"
Demonic Tutor - "E6400000"
Faerie Dragon - "35410000"
Feldon's Cane - "15410000"
Forcefield - "EA400000"
Fork - "28410000"
Gem Bazaar - "3A410000"
Goblin Polka Band - "36410000"
Ivory Tower - "FD400000"
Library Of Alexandria - "02410000"
Mindtwist - "E7400000"
Mishra's Workshop - "05410000"
Mox Emerald - "C8400000"
Mox Jet - "C9400000"
Mox Pearl - "CA400000"
Mox Ruby - "CB400000"
Mox Sapphire - "CC400000"
Necropolis Of Azar - "3B410000"
Orcish Catapult - "39410000"
Pandora's Box - "33410000"
Power Struggle - "37410000"
Prismatic Dragon - "31410000"
Rainbow Knights - "32410000"
Regrowth - "8A400000"
Sol Ring - "9B400000"
Time Twister - "FF400000"
Time Vault - "1F410000"
Time Walk - "30410000"
Wheel Of Fortune - "E3400000"
Whimsy - "34410000"

Échanger un terrain tout ce qu'il y a de plus normal contre une carte rare, avouez que c'est très intéressant ! Mais n'oubliez pas que ces modifications ne fonctionnent que sur la version 1.1 du jeu !

JOUER EN PREMIER EN MODE DUEL

Au début d'une partie, il y a une animation pour la pièce qui permet de déterminer qui commence à jouer. Mettez le curseur de la souris sur le coin supérieur droit de l'animation et cliquez avec le bouton droit. Si vous le faites assez rapidement pendant cette animation, vous devriez être toujours le premier à jouer !








fragile allegiance

CHEAT MODE

Sous DOS, pour lancer le jeu, tapez "FRAGILE /cKim.Jon.ftms" en faisant bien attention aux majuscules et minuscules. Ainsi, dans le jeu, vous obtiendrez pas mal d'argent et vous verrez toute la carte ou presque. De plus, il ne vous faudra pas plus d'une journée pour construire n'importe quel type de vaisseau spatial. Pour finir, vous pourrez utiliser les combinaisons de touches suivantes...

"ALT" et "F7" - Diminue la vitesse du jeu.

"ALT" et "F8" - Augmente la vitesse du jeu.

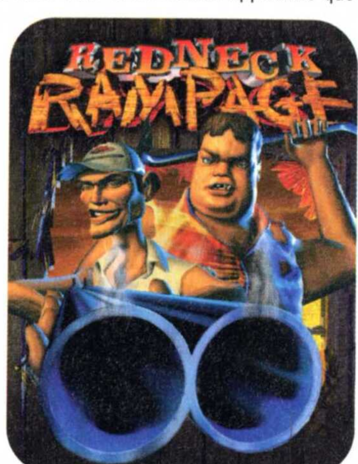
"ALT" et "F9" - Vitesse maximum du jeu.

redneck rampage

AK-47 (VERSION SHAREWARE)

Sur la version Shareware du jeu que vous pouvez trouver dans notre PC COLLECTOR n°8, tapez "REDGUNS" pour obtenir toutes les munitions. Tirez jusqu'à ce que vous n'ayez plus de munitions (pour le pistolet et éventuellement le fusil). Après avoir tiré votre dernière cartouche, continuez à tirer et vous aurez alors l'AK-47. Mais vous n'en verrez ni le graphisme ni n'entendrez le son l'accompagnant. Il s'agit certainement d'un léger bug puisque cette arme n'est censée apparaître que dans la version complète du jeu.

PETRACHKOV Mike (alexandre.petrachkov@wanadoo.fr)



CHEAT CODES

Voici de nouveaux codes à taper pendant une partie...

REDBETA ou REDBETQ

REDTIME ou REDTI?E

REDCLUK

MODE VGA

Si vous trouvez le jeu un peu lent sur votre système, il est possible de le faire tourner seulement en 320x200 en 256 couleurs, ce qui le rendra plus rapide (mais moins fin graphiquement !). Pour cela, éditez le fichier "REDNECK.CFG" et cherchez "Screenmode". Mettez "0" à la place de la valeur qui s'y trouve. Cherchez "Screenwidth" et mettez "320". Pour finir, mettez "200" à "Screenheight".

shadow warrior

CHEAT CODES (SHAREWARE)

Pendant une partie, appuyez sur "T" et tapez l'un des codes suivants...

SWCHAN - Active ou désactive le mode God.

SWGIMME - Donne tous les objets.

SWGREED - Active tous les Cheat Codes (ou presque).

SWLOC - Affiche le nombre d'images par seconde.

SWRES - Change la résolution.

SWSTART - Recommence le niveau en cours.

SWGHOST - Active ou désactive le Clipping.

SWMAP - Active ou désactive la carte.

CONFIG - Affiche "HELP CONFIG".

QUIT - Sort du jeu.

SWTRIX - Lance des lapins avec le lance-roquettes.

DUMPSOUNDS - On entend "DUMPED SOUNDS TO DBG.FOO" et un fichier est créé sur le disque dur ; il contient des informations sur le son.

SOUND - On entend "HELP SOUND".

WINPACHINKO - Permet de gagner systématiquement au jeu du Pachinko. Ainsi, vous obtiendrez un objet à chaque fois.

SWTREKxy - Permet d'aller directement au niveau "x" de l'épisode "y". Bien entendu, il faut remplacer "x" et "y" par des chiffres.

SWSAVE - Sauvegarde le niveau en cours dans un fichier "*.MAP" sur le disque dur. Le type même de fichier que vous pouvez éditer avec un éditeur de niveau !

Mais vous pouvez aussi essayer les codes suivants...

SWWAVE

CLEAR

SWNAME

dragon lore II

ARGENT FACILE

Lorsque vous n'avez plus d'argent à Draconia, allez voir Dihcar, l'alchimiste. Il vous donnera 999 pièces d'or. Pour ce faire, demandez-lui d'examiner l'un de vos objets. Pour sa peine, il vous en coûtera cinq pièces. Une fois fait, il vous demandera s'il doit en examiner un autre. Cliquez sur le petit bouton en bas à gauche qui permet de sortir de la fenêtre de dialogue. Posez la main sur l'alchimiste et son nom s'affichera. Prenez l'un de vos objets et mettez-le sur lui. Il l'examinera tout à fait gracieusement sans vous demander aucun dédommagement. À partir de là, votre bourse sera pleine. Ne vous réjouissez pas trop vite cependant, car l'argent trop facilement acquis présente bien entendu des inconvénients ! En effet, il vous sera possible d'acheter seulement ce que vous trouverez à l'étalage et vous ne pourrez plus prendre de chambre, ni jouer aux dés ou faire certaines autres choses. Mais ne vous inquiétez pas car cet effet se dissipera au plus tard au Tournoi des Sept Lances. Une fois que l'effet aura disparu, allez vous faire bénir par le prêtre plusieurs dizaines de fois. Vous deviendrez alors très puissant.

SPITAELS Pascal

MODIFICATION SAUVEGARDES (HEXA)

Avec un éditeur de fichiers, éditez votre sauvegarde (*.G1). À l'offset "10 (0A)" mettez "FFFFFF" et vous obtiendrez plus de 16 millions.

theme park

sim city 2000

ASTUCE

Dans certaines versions du jeu, il est possible de construire des bâtiments et d'éliminer leurs coins comme on pouvait le faire dans SIM CITY CLASSIC. Voici la marche à suivre. Choisissez un arbre comme si vous vouliez en poser un. Cliquez à un endroit et gardez le bouton de la souris enfoncé. Appuyez sur la touche "SHIFT" et gardez-la enfoncée en même temps que le bouton de la souris. Bougez le curseur sur l'endroit qui vous intéresse et il devrait disparaître. Dans certains cas, lorsqu'il s'agit de bâtiments, il se peut qu'il disparaisse. Mais ne vous inquiétez pas car la population, elle, restera dans la ville. Vous n'aurez plus qu'à reconstruire.

ASTUCE (CHEAT)

Au début d'une nouvelle partie, tapez "FUND" et acceptez le prêt. Tapez de nouveau "FUND" et, une nouvelle fois, acceptez ce que l'on vous propose. Sélectionnez "BUDGET" et sur la droite de la fenêtre, vous verrez un livre ouvert. Cliquez dessus, choisissez les prêts et acceptez. Sélectionnez de rembourser le premier emprunt. Sortez de l'écran des emprunts. Retournez-y et remboursez le second emprunt. Sortez et revenez une nouvelle fois. Vous devriez alors avoir plus d'un million de dollars !...

t.f.x.

CAPTURE D'ÉCRAN

Pour faire une capture d'écran pendant une partie, appuyez sur les touches "CTRL" et "4" en même temps. Un fichier au format "LBM" sera sauvegardé sur votre disque dur.

PASSER L'ENTRAINEMENT

Juste après avoir entré votre "Callsign", appuyez sur les touches "CTRL" et "ENTREE". De cette manière, vous n'aurez pas à faire l'entraînement.

CHEAT CODE

Sur certaines versions du jeu, pour avoir une surprise, tapez "PLOP" pendant une partie.

prince of persia

COLLECTION CD

CHEAT MODE

Dans le dernier numéro, nous vous avons passé les "Cheat Modes" de PRINCE OF PERSIA. Toutefois, l'un de nos lecteurs nous a prévenus qu'ils ne fonctionnaient pas avec la compilation "PRINCE OF PERSIA COLLECTION", qui est la toute dernière version sortie en boutiques. Voici donc le "Cheat Mode" tel qu'il faut l'utiliser pour cette version-là du jeu...

Pour PRINCE OF PERSIA, pour lancer le jeu, sous DOS, tapez "PRINCE IMPROVED".

Pour PRINCE OF PERSIA II, pour lancer le jeu, sous DOS, tapez "PRINCE YIPPEEYAHOO". Vous pouvez aussi essayer "PRINCE MAKINIT2".

Ensuite, pendant une partie, vous pourrez utiliser les combinaisons de touches suivantes. Toutefois, je vous recommande de vous reporter au numéro précédent car toutes les touches indiquées ici le sont pour PRINCE OF PERSIA II. Toutes ne fonctionnent pas sur le premier jeu et certaines n'apparaissent pas ici.

"SHIFT" et"W" - Lorsque vous tombez, vous chutez doucement.
"SHIFT" et "K" - Vous enlève une vie.
"SHIFT" et "I" - Inverse l'écran.
"SHIFT" et "S" - Mode ombre.
"SHIFT" et "T" - Donne une vie.
"K" - Élimine tous les ennemis qui sont sur l'écran.
"+" - Donne plus de temps.
"-" - Enlève du temps.
"R" - Résurrection.
"F1" - Indique votre position.
"F3" - Active ou désactive le joueur.
"F6" - Mode Ruler.
"ALT" et "N" - Permet de passer au niveau suivant.

PICCHIOTTINO Emile

arena

THE ELDER SCROLLS

ASTUCE MAGIE

Sélectionnez l'utilisation d'un objet magique. Cliquez dans la liste de vos objets magiques un objet pour lequel il vous faudra ensuite choisir une cible. Une fois fait, au lieu de cliquer sur la cible, annulez l'action en cliquant sur la droite. Vous devriez alors gagner entre un et deux cents points de magie. Vous pouvez répéter l'opération autant de fois que vous le voulez ; de cette manière, il vous sera possible d'obtenir plus de huit cents points de magie. Si vous lancez un sort "SHIELD" avec une magnitude de deux cents points par niveau d'expérience, vous devriez devenir plus ou moins invincible, ce qui vous permettra de finir un donjon sans être blessé.

ROULET Stéphane

CHEAT CODE (SHAREWARE)

Pendant une partie, tapez l'un des codes suivants...
WUSS ou ZUSS - Mode God.
NUKE - Élimine tous les ennemis.
MMAP ou ??QP - Sur l'écran de la carte, affiche toute la carte.

quiver

EMPRUNT SANS REMBOURSEMENT

N'hésitez pas à faire un emprunt lorsqu'il ne vous reste plus que trois courses à faire. De cette manière, vous pourrez profiter de l'argent et vous ne serez pas obligé de rembourser.

LE SI-PHONG

death rally

3d ultra pinball

CREEP NIGHT
NOMBRE DE BOULES (HEXA)

Avec un éditeur de fichiers, éditez votre sauvegarde (*.SAV). Allez au déplacement "52 (34)" et mettez une valeur de votre choix. Ainsi, vous pourrez avoir le nombre de boules que vous voulez !

BULOW Freddy

daggerfall

ASTUCE MAGIE

Sélectionnez l'utilisation d'un objet magique. Cliquez dans la liste de vos objets magiques un objet pour lequel il vous faudra ensuite choisir une cible. Une fois que c'est fait, au lieu de cliquer sur la cible, annulez l'action en appuyant sur "E". Vous devriez alors gagner entre un et deux cents points de magie. Vous pouvez répéter l'opération autant de fois que vous le voulez. Mais, bien entendu, il vous sera impossible de dépasser votre nombre maximum de points de magie.

ROULET Stéphane

duke nukem 3d

MINI TROOPER

Lorsque vous rencontrez un Trooper (les premiers que vous rencontrez à Hollywood Holocaust) et si vous avez les outils adéquats, tirez sur lui avec le Freezer pour le geler. Une fois qu'il est tout bleu, tirez sur lui avec le Shrinker et il diminuera. Rapidement, gelez-le de nouveau. Une fois qu'il sera décongelé, il ne reprendra pas sa taille normale. Il sera alors quelque peu ennuyeux à éliminer à cause de sa taille réduite.

PETRACHKOV Mike (alexandre.petrachkov@wanadoo.fr)



CHEAT CODE

Lorsque vous perdez une partie et que vous avez plus ou moins assuré, le jeu vous demande votre nom. Mettez "TIMEGATE" et de cette manière, il vous sera possible de vous promener où vous voulez dans le jeu.

MULOIS Guillaume

solar crusade

venom-spiderman

SEPARATION ANXIETY

CODES

Si vous voulez aller directement à un niveau, tapez l'un des codes suivants sur l'écran, juste avant le menu...

DCCPMH
MDRKJP
STSPPC
QPMJCV

actua soccer 96

ÉQUIPE PARFAITE

Avec un éditeur de fichiers, éditez "TEAM.CFG" qui se trouve dans le répertoire où vous avez installé le jeu sur votre disque dur. Dans ce répertoire, vous allez trouver les caractéristiques de toutes les équipes du jeu. En cherchant, vous allez trouver le nom des équipes suivi de 3 chiffres comme "432153". Le premier chiffre gère la capacité en tir, le second les tacles, le troisième la vitesse et ainsi de suite... De cette manière, si vous voulez obtenir une équipe parfaite, il suffit de mettre "666666" à la place des capacités d'une équipe. Faites attention à ne pas le faire pour une équipe que vous affronterez, ce serait alors assez difficile de la battre !

LEROUX Vincent

quake

SCOURGE OF ARMAGON

MODE NIGHTMARE

Au début du jeu, dirigez-vous vers le mode "EASY" et allez tout droit jusqu'à ce que vous descendiez. En face, vous verrez qu'il est marqué "EASY". Allez vers la droite. Après avoir descendu la légère pente, retournez-vous et entrez dans la pièce à droite. Regardez sur la gauche et vous verrez des caisses. Grimpez dessus et prenez l'ascenseur tout droit. Montez sur la plate-forme et tournez-vous. Vous aurez trouvé le mode "Nightmare" !

CHEAT CODES

Appuyez sur la touche qui se trouve à gauche du "1" et au-dessus de "TAB". Un écran apparaît et vous permet d'entrer l'un des codes suivants...

IMPULSE 200 - Donne une combinaison.

RxMy - Permet d'aller directement au niveau "y" de l'épisode "x".

DESCAMPS Pascal (pdescamps@nordnet.fr)

wipe out

CHEAT MODE

Sur l'écran où il est écrit "START GAME", appuyez sur les touches "TAB", "CTRL" de gauche, "ALT" de gauche, "W", "X", "DROITE" et "GAUCHE". Choisissez "START GAME" et gardez toutes ces touches enfoncées jusqu'au choix de la course. Vous aurez alors accès au mode "RAPIER CLASS" ainsi qu'à une nouvelle course : "FIRESTAR".

MONARD Christophe

magic : the battlemage

MODIFICATION DE SAUVEGARDES (HEXA)

Avec un éditeur de fichiers, éditez "MTG-CAMP._0*". Le "*" représente le numéro de la sauvegarde que vous voulez éditer. Les fichiers de suvegardes se trouvent normalement dans le répertoire "C:\Program Files\Acclaim\MtG Battlemage\".

Mettez des "64" de l'offset "36" à l'offset "257". De cette manière, vous obtiendrez 100 exemplaires de chacune des cartes.

Mettez "FFFF" à l'offset "536" et vous obtiendrez 65535 Taels.

Si vous voulez que l'ordinateur joue à votre place et que vous preniez le contrôle de son camp, mettez "01" à l'offset "32". Il faut toutefois préciser que cela ne fonctionne pas pour les combats !

Faites une sauvegarde juste après avoir joué votre tour. Mettez "00000A" à la place du "010013" qui se trouve à l'offset "16". Chargez votre partie et vous pourrez jouer une nouvelle fois. Vous pouvez le faire autant de fois que vous le voulez, ce qui vous assure de pouvoir jouer un très grand nombre de tours alors que vos adversaires n'en jouent qu'un seul.

LIM Eric

top gun

FIRE AT WILL

CODES

Voici quelques codes de missions...

Mission 1 : 68353
Mission 2 : 58210
Mission 3 : 98143
Mission 4 : 44010
Mission 5 : 84933
Mission 6 : 59810
Mission 7 : 99743

alerte rouge

ASTUCE VITESSE DES UNITÉS

Associez vos unités qui se déplacent lentement en équipe, avec des unités beaucoup plus rapides. Pour ce faire, il suffit de les sélectionner puis d'appuyer sur "CTRL" et "1", "2", "3" ou "4". Ensuite, mettez les formations en utilisant la touche "F". Vous verrez que les unités les plus lentes adopteront une cadence des plus rapides alors que, d'après la notice du jeu, ce devrait être le contraire.



EMPECHER DÉBARQUEMENT DE L'ORDINATEUR

L'ordinateur a tendance à débarquer ses unités toujours au même endroit ! Si vous repérez un tel endroit, il suffit de le bloquer pour qu'il ne puisse pas débarquer et, bien entendu, lui tirer dessus !

TAVASSOLI Dominic (tavas@alc.com)

MISSION TAIGA : NIVEAUX CACHÉS

Lorsque vous êtes sur l'écran de présentation du jeu, appuyez sur la touche "SHIFT" de gauche et cliquez sur le haut-parleur qui est en haut et à droite. De cette manière, vous accéderez à de nouveaux niveaux où il vous faudra combattre des fourmis géantes.

BALME Matthieu

creatures

RÉGÉNÉRER LA DISQUETTE D'ŒUF

Lorsque vous avez utilisé tous les œufs qui se trouvent sur la disquette, vous êtes dans une impasse ! Alors regardez sur la disquette et vous verrez qu'il n'y a que le fichier "HEADER.DAT" dessus. Faites un répertoire "OEUFS" sur cette disquette. Ensuite, allez dans le répertoire où vous avez installé le jeu sur votre disque dur et copiez tous les fichiers qui se trouvent à l'intérieur du répertoire "HATCHERY" dans le répertoire "OEUFS" qui se trouve sur la disquette. Ouvrez la fenêtre du répertoire "BACKUP" qui se trouve dans le répertoire où vous avez installé le jeu sur votre disque dur. Et cliquez sur "Plus d'œufs". Si "Plus d'œufs" ne s'affiche pas, alors démarrez CREATURES et cliquez sur le symbole de reproduction. Vous verrez alors 6 œufs apparaître dans le nid.

DORNE Manuel



tomb raider



SAUT DE L'ANGE

Placez-vous sur une bordure en hauteur au-dessus d'un lac et faites un saut en avant avec la touche "SHIFT" enfoncée en même temps.

MOUVEMENT SPÉCIAL

Lorsque vous êtes en train de vous hisser quand vous êtes accroché à un rebord, appuyez et gardez la touche enfoncée.

DORNE Manuel

MODIFICATION SAUVEGARDE (HEXA)

Éditez votre fichier de sauvegarde avec un éditeur de fichiers. Les fichiers de sauvegardes se trouvent dans le répertoire "SAVE" à l'intérieur du répertoire où vous avez installé le jeu sur votre disque dur. Les fichiers de sauvegardes portent le nom de votre surnom suivi de l'extension ".H*". L'étoile correspond au numéro de votre sauvegarde. Plus clairement, si vous avez entré comme surnom "ARIOCH" et que vous voulez éditer la première sauvegarde, le fichier portera le nom de "ARIOCH.H1". Pour la seconde, ce sera "ARIOCH.H2" et ainsi de suite.

Allez à l'offset "400021 (61A95)" et mettez une valeur de votre choix pour avoir ce que vous voulez comme argent. Cela dit, ne mettez pas plus de "7F9698" qui représente 9999999 en hexadécimal, car c'est le maximum accepté par le jeu.

Mettez "64" aux offsets "400401 (61C11)", "400403 (61C13)", "400405 (61C15)", "400407 (61C17)" et "400409 (61C19)" pour avoir 100% dans les cinq domaines de recherche, alors que c'est théoriquement impossible ! Toutefois, si vous n'avez pas de centre de recherche, cela n'a pas un grand intérêt !

Mettez "01" aux offsets suivants pour connaître les maladies. Si vous mettez "00", vous ne les connaissez pas encore...

Encéphalantiasis - Offset "400617 (61CE9)"
Pilose - Offset "400655 (61D0F)"
Syndrome du King - Offset "400693 (61D35)"
Invisibilité - Offset "400731 (61D5B)"
Radionite - Offset "400769 (61D81)"
Hyperlangue - Offset "400807 (61DA7)"
ADN Alien - Offset "400845 (61DCD)"
Fractures - Offset "400883 (61DF3)"
Calvitie - Offset "400921 (61E19)"
Morpionnite - Offset "400959 (61E3F)"
Gélatine - Offset "400997 (61E65)"
Roupillance - Offset "401035 (61E8B)"
Grossesse - Offset "401073 (61EB1)"
Transparence - Offset "401111 (61ED7)"
Catarhume - Offset "401149 (61EFD)"
Pétomanie - Offset "401187 (61F23)"
Exces Costal - Offset "401225 (61F49)"
Cristaux Rénaux - Offset "401263 (61F6F)"
Cœur Brisé - Offset "401301 (61F95)"
Casse-Boules - Offset "401339 (61FBB)"
Téléincarnation - Offset "401377 (61FE1)"
Fou Rire - Offset "401415 (62007)"
Chevilles Ondulées - Offset "401453 (6202D)"
Poilonisme - Offset "401491 (62053)"
Rétrostalgie - Offset "401529 (62079)"
Sang Factice - Offset "401567 (6209F)"
Éjections Gastriques - Offset "401605 (620C5)"
Courante - Offset "401643 (620EB)"
Poumons De Fer - Offset "401681 (62111)"
Mains Moites - Offset "401719 (62137)"
Rectoides - Offset "401757 (6215D)"
Tripurulence - Offset "401795 (62183)"
Pierres de Golf - Offset "401833 (621A9)"
Bouffissure - Offset "401871 (621CF)"

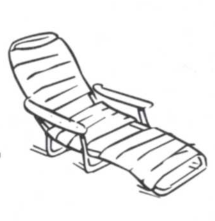
Mettez "01" aux offsets suivants pour connaître le traitement de la maladie. Si vous mettez "00", vous ne connaissez pas le remède...



Invisibilité - Offset "400730 (61D5A)"
Morpionnite - Offset "400958 (61E3E)"
Roupillance - Offset "401034 (61E8A)"
Transparence - Offset "401110 (61ED6)"
Catarhume - Offset "401148 (61EFC)"
Pétomanie - Offset "401186 (61F22)"
Chevilles Ondulées - Offset "401452 (6202C)"
Poilonisme - Offset "401490 (62052)"
Éjections Gastriques - Offset "401604 (620C4)"
Courante - Offset "401642 (620EA)"
Rectoides - Offset "401756 (6215C)"
Tripurulence - Offset "401794 (62182)"

Mettez "64" aux offsets suivants pour que le traitement de la maladie soit fiable à 100%...

Invisibilité - Offset "400729 (61D59)"
Morpionnite - Offset "400957 (61E3D)"
Roupillance - Offset "401033 (61E89)"
Transparence - Offset "401109 (61ED5)"
Catarhume - Offset "401147 (61EFB)"
Pétomanie - Offset "401185 (61F21)"
Chevilles Ondulées - Offset "401451 (6202B)"
Poilonisme - Offset "401489 (62051)"
Éjections Gastriques - Offset "401603 (620C3)"
Courante - Offset "401641 (620E9)"
Rectoides - Offset "401755 (6215B)"
Tripurulence - Offset "401793 (62181)"



Mettez "01" aux offsets suivants pour activer les équipements qui vous intéressent. Si vous mettez "00", vous n'y aurez pas accès. Toutefois, il faut préciser que certains équipements n'apparaissent pas dans les premiers niveaux. S'il est spécifié qu'un équipement n'apparaît qu'à partir du niveau 6, par exemple, vous n'y aurez pas accès de toutes façons !

Gonfleur - Offset "402436 (62404)"

À partir du niveau 2 (Trouperdu).
Cardiogramme - Offset "402492 (6243C)"
Taille Langue - Offset "402674 (624F2)"
Recherche - Offset "403080 (62688)"



À partir du niveau 3 (Groneynet).
Rayon X - Offset "402688 (62500)"
Salle d'opération - Offset " (6252A)"



À partir du niveau 4 (Pépère-les-bains).
Scanner - Offset "402506 (6244A)"
Déplâtreur - Offset "402646 (624D6)"
Formation - Offset "402828 (6258C)"

À partir du niveau 6.
Moumouteur - Offset "402660 (624E4)"

À partir du niveau 7.
Sanguimachine - Offset "402898 (625D2)"
Décontamination - Offset "403066 (6267A)"



À partir du niveau 8.
Ultrascan - Offset "402618 (624BA)"
Électrolyseur - Offset "402954 (6260A)"

À partir du niveau 10.
Dégélifiant - Offset "402968 (62618)"

À partir du niveau 11.
Correction d'ADN - Offset "402632 (624C8)"

theme hospital

CHEAT CODE

Sur l'écran où l'on voit un fax, vous pouvez composer des numéros pour obtenir des choses diverses. Voici les numéros à composer...
7287 - Après avoir fini un niveau, cela vous amène à un niveau spécial où il faut éliminer des rats.
24328 - Active le "Cheat Mode" du jeu. Une fois le "Cheat Mode" activé, vous pouvez utiliser les combinaisons de touches suivantes...

"SHIFT" et "C" - Donne 10000 dollars.
"CTRL" et "C" - Obtenir toutes les recherches.
"F11" - Vous fait perdre dans le niveau en cours.
"F12" - Vous fait gagner dans le niveau en cours.

PARAMÈTRE DOS

Pour aller au niveau que vous voulez, sous DOS, lancez le jeu en tapant "HOSPITAL -Lx". Le "x" doit être remplacé par le numéro du niveau où vous voulez aller directement. Par exemple, pour aller directement au quatrième niveau, on lancera le jeu en tapant "HOSPITAL -L4". Si vous êtes sous Windows 95, il suffit de vous mettre dans le répertoire où vous avez installé le jeu sur votre disque dur et de taper la même chose dans une fenêtre DOS.

warcraft II

TRANSFORMATION DE SQUELETTE

Embarquez les squelettes générés par un Night Lord dans un bateau de transport. Ainsi, au moment où ils devraient se désintégrer, la magie ne faisant plus son effet, ils font place à d'autres unités et même parfois à des ennemis ou des bâtiments !



LE PROVOST Steeve

time commando

CHEAT CODES

Voici de nouveaux codes à taper pendant une partie...

VONLUX - Énergie au maximum.
DOLTEB - Quatre batteries.
IFODRE - Munitions infinies.
TIXOBO - Aller au niveau suivant.
DIXOBO - Aller au niveau précédent.
VENRUF - Temps infini.

yoda stories

ASTUCE

À chaque fois que vous terminez une aventure, cela s'inscrit dans vos statistiques. Par exemple, si vous cliquez sur "OPTIONS", vous verrez le nombre de parties que vous avez gagnées. Il faut savoir qu'au bout d'un certain nombre de parties gagnées, le jeu vous donnera un sabre laser plus puissant et d'autres choses comme la Force sur Dagobah. Le moyen le plus rapide pour augmenter le nombre de parties gagnées est de tirer parti d'un bug du jeu. Voici comment faire...

Lorsque vous allez terminer une histoire, faites une sauvegarde. Finissez la partie normalement et le jeu augmentera votre nombre de parties gagnées. Ne commencez surtout pas une nouvelle histoire, mais chargez plutôt la sauvegarde que vous venez de faire. Terminez une fois de plus cette partie et votre nombre de parties gagnées augmentera encore. Vous pouvez le faire plusieurs fois. En théorie, vous obtenez un meilleur sabre laser pour cinq parties gagnées, etc.

SZETO Henry

thunderscape

COORDONNÉES

Si vous voulez savoir où vous vous trouvez, appuyez sur la touche "F4" et vous obtiendrez trois chiffres qui correspondent à un emplacement "X", "Y" et "Z". Bon, on peut comprendre le "X" et le "Y" lorsque l'on se déplace sur une carte, mais que vient faire le "Z" là-dedans ? En fait, il est essentiellement utilisé dans les bâtiments qui comportent des étages. À présent, grâce aux coordonnées, il vous sera bien plus facile de retrouver certains endroits ! Par exemple, voici une liste de quelques objets que vous pouvez trouver au premier niveau du jeu. Vous ne trouverez que deux chiffres car l'axe "Z" n'a pas grand intérêt ici.

Clef de la Gem Cave : 8 - 52
Magical Staff : 36 - 27
Statue 1 : 47 - 20
Statue 2 : 31 - 11

EXPLOITATION DES BUGS DU JEU

Voici la manière d'obtenir certaines choses en exploitant les bugs du jeu. Toutefois, il faut préciser que ces bugs ont peut-être disparu dans les versions les plus récentes du jeu...

Au moment où l'un de vos personnages monte d'un niveau de compétence, il gagne des points de vie. Juste à ce moment-là, avant de faire quoi que ce soit d'autre, allez dans l'inventaire de ce personnage et déplacez un objet. La plupart du temps, le jeu vous donnera de nouveau des points de vie.

Pour obtenir beaucoup plus de points d'expérience que vous ne devriez en recevoir lorsque vous tuez un monstre, il suffit d'utiliser des armes de tir à distance comme les arcs. Tirez de façon soutenue avec plusieurs armes à distance sur une créature ; et il arrive très souvent que vous tiriez sur une créature qui est en train de mourir. Cela a pour effet d'attribuer les points d'expérience plusieurs fois, le programme ayant l'impression que le dernier coup a été le coup fatal alors que la créature était morte juste avant.

OBJETS MAGIQUES

Voici la liste de la plupart des objets magiques que l'on peut trouver dans le jeu ainsi que leurs pouvoirs...

Amulet of the Void - + 6 en protection contre le froid et la mort.
Amulet of Vigor - Augmente la résistance au poison.
Dancer's Amulet - + 20 en arts martiaux et + 15 en acrobatie.
Demon Amulet - Augmente la résistance au sommeil.
Rad Diamond Amulet - Augmente la résistance aux maladies.
Rad Onyx Amulet - + 10 à l'habilité Stealth.
Rad Ruby Amulet - + 10 en protection contre le poison.
Rad Sapphire Amulet - + 3 à l'habilité Willpower.
Smithy's Ember - + 6 en protection contre le feu.
Breath of Life - + 3 en protection contre la mort.
Olmar's Ring - + 3 en protection contre l'électricité.
Palmera's Ring - + 3 en protection contre le poison.
Pho Hum - + 3 en protection contre l'acide.
Ring of Protection - + 1 en protection.
Ring of Warmth - + 3 en protection contre le froid.
Klesa's Ring - Augmente les guérisons.
Ring of Reflexes - Augmente l'initiative.
Ring of Perception - + 20 pour trouver les endroits secrets et + 20 à l'habilité Xenology.
Ring of the Cat - + 25 en acrobatie et augmente l'initiative.
Ring of Thurm - + 20 pour les sorts et augmente les guérisons.
Thief's Ring - + 20 en crochetage et + 20 au combat au couteau.
Thaumaturge's Ring - + 20 pour les sorts et augmente les guérisons.
Crusader's Ring - + 1 en Strenght.
Frivlar's Ring - + 1 en Health.
Ring of Agility - + 1 en Dexterity.
Sage's Ring - + 1 en Intelligence.
Discipline Elixer - + 1 à l'habilité Willpower.
Elixir of Fortitude - + 1 en Health
Elixir of Grace - + 1 en Dexterity
Elixir of Might - + 1 en Strength
Enlightenment Elixir - + 1 en Intelligence
Herbal Remedy - Ajoute 6 points de vie à votre total de départ de manière permanente.
Mana - Remet vos points de Mana au maximum.
Lightning Rod - Permet de lancer des éclairs.
Radiant Sceptre - Permet de lancer le sort Banish.
Wand of Ashes - Permet de lancer des boules de feu.
Wand of Magic - Redonne vos points de Mana.
Wand of Undoing - Permet de lancer le sort Dispel.
Wand of Whispers - Permet de lancer le sort Charm.
Wilhelms Wand - Permet de lancer le sort Mana Bolt.
A Master Halberdier - + 50 à l'habilité Polearm.
Annals of a Thief - + 25 à l'habilité Pick Pocket et à crochetage.
Archer's Handbook - + 50 à l'arc.
Disintegrate Spellbook - + 10 pour les sorts ou permet d'apprendre le sort Disintegrate.
Ice Missile Spellbook - + 10 pour les sorts ou permet d'apprendre le sort Ice Missile.
Powder and Shot - + 50 à l'habilité Firearms.
The Duelists Craft - + 50 à l'habilité Fencing.
The Hammer Stroke - + 50 pour les haches et les masses.
The Hunter's Track - + 50 à l'habilité.
The Physical Adept - + 25 en arts martiaux et acrobatie.
Theurgic Principals - + 50 pour les sorts.
Waer's Bestiary - + 50 à l'habilité Xenology.
Whirlwind Spellbook - + 10 pour les sorts ou permet d'apprendre le sort Whirlwind.
Fairy Dust Pouch - Permet de lancer le sort Sleep.
Roscoe's Belt - + 20 à l'habilité Fencing.
Talon of Anarch - Permet de lancer le sort Maelstrom.
Tear of the Beast - Permet de lancer le sort Charm.

dx-ball

ÉDITEUR DE NIVEAUX

Sur l'écran principal, appuyez sur les touches "CTRL" et "F1" en même temps et vous entrerez dans l'éditeur de niveaux.

CHEAT MODE

Pendant une partie, appuyez sur les combinaisons de touches suivantes...
"CTRL" et "F1" - Raquette normale.
"CTRL" et "F2" - Raquette collante.
"CTRL" et "F3" - Raquette avec tir.
"CTRL" et "F4" - Grande raquette.
"CTRL" et "F5" - Change la musique.

bocus pocus

CHEAT CODES

Pendant une partie, tapez l'un des mots suivants...
FEELGOOD - Donne l'énergie au maximum.
BLAKE - Donne toutes les clefs.
BANANA - Donne le laser.
QUARK - Donne le tir rapide.
Les deux derniers codes ne fonctionnent que sur la version complète du jeu.

mdk

INVULNÉRABILITÉ (HEXA - VERSION DOS)

Avec un éditeur de fichiers, éditez "MDK.EXE". Allez à l'offset "672731 (A43DB) et mettez "9090" à la place du "29C2" que vous trouverez à cet endroit.

INVULNÉRABILITÉ (HEXA VERSION WINDOWS 95)

Avec un éditeur de fichiers, éditez "MDK95.EXE". Allez à l'offset "476955 (7471B) et mettez "9090" à la place du "29C2" que vous trouverez à cet endroit.



phantasmagoria

A PUZZLE OF FLESH

UN PEU DE NU ?

Allez à l'ordinateur et entrez les données suivantes...
LOG : Jocelyn
PASSWORD : XXX
NUDITY CODE : Adrienne
LOG : Therese
PASSWORD : XXX
NUDITY CODE : Adrienne



CHEAT MODE

Allez à l'ordinateur et entrez les données suivantes...
LOG : Trevor
PASSWORD : BELLYBUTTON

killing time

CHEAT CODES

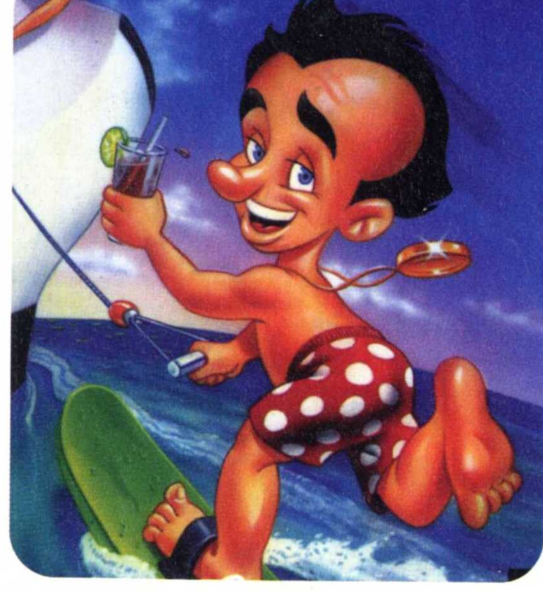
Pendant une partie, tapez l'un des codes suivants...
SCOOBYSNACK ou SCOOBYSNQCK - Donne 200% d'énergie.
IAMAPOOPHEAD ou IQ?QPOOPHEQD - Mode God.
WHOOPDANG ou ZHOOPDQNG - Donne toutes les armes et munitions.
Mais vous pouvez aussi essayer les codes suivants...
IDKFA ou IDKFQ
OPENSEZME ou OPENSEW?E
BODYBAGS ou BODYBQGS
BURGER
EDGE
STRYDER
CRYPTO
MAD DOG ou ?QD DOG
CHOW YUN FAT ou CHOZ YUN FQT
JOHN WOO ou JOHN ZOO
GARYLAKE ou GQRYLQKE

leisure suit larry VII

SEXE MODE ?

Voici trois nouveaux trucs qui vous en montre un peu plus que ce qui est dévoilé dans le jeu...

Après avoir gagné la partie de 421 Strip Menteur, retournez à la cabine 510. Prenez la poudre orgasmique qui se trouve sur la table sur la gauche. Lorsque vous aurez récupérer la valise d'Otapie, retournez la voir à la piscine. Versez la poudre orgasmique dans son verre (l'espèce de noix de coco sur la table). Cliquez sur son verre et sélectionnez "AUTRE". Tapez "BOIRE".
Ensuite, lorsqu'elle se lèvera, vous pourrez tout voir !



Dans la bibliothèque, cliquez sur l'animal qui se trouve en haut de l'étagère de droite et sélectionnez "AUTRE". Tapez "TRAIRE". Ensuite, la première fois que vous entrerez dans la loge des Roploplettes, vous verrez quelque chose d'intéressant ! Cette loge se trouve derrière la porte qui est sur la gauche de Eric Hare dans le salon.

Après avoir fait l'échange des livres, lorsque vous retournez voir la bibliothécaire et qu'elle sera devenue Vicki, cliquez sur le gars à gauche sous la douche sur l'écran de son ordinateur tout en gardant la touche "CTRL" de gauche enfoncée. Il faut surtout faire cela avant de faire quoi que ce soit d'autre à ce moment-là ! Ensuite, sélectionnez "LE TEMPS" dans les sujets de conversation. Vous passerez rapidement aux choses sérieuses et Vicki cachera moins ses charmes...

incredible bulk

CODES

Voici quelques codes...
Niveau 1 - 10C80B7C7C
Niveau 2 - 10C82E5E54
Niveau 3 - 80D82E206E
Niveau 4 - 00D02702BA



PC COLLECTOR, ce sont :



+ de 460 Mo de sharewares

Utilitaires, jeux, simulations, mises à jour, des images des prochains jeux , réflexion, patchs, économiseurs d'écran... et aussi plus de 130 thèmes pour Windows 95 : fonds d'écran, icônes, sons, pointeurs souris, bref, tout pour personnaliser Windows 95.

3 jeux complets



Entity (Arcade)
Dans ce jeu d'arcade mâtiné de plate-formes, vous devrez réunir les cinq parties d'une arme pour tuer Entity, le mal absolu.



Thunderscape
(Jeu de rôle/aventure)
Un véritable jeu de rôle signé SSI, où une bande de héros partent affronter les hordes de démons qui hantent le monde d'Aden.



Necrodome (Arcade)
Doom à bord de véhicules blindés, ça vous dit ? Alors, en avant pour le Necrodome et ses combats ultra-violents, en tank ou à pied, seul ou à huit en réseau !

60 démos jouables

Essayez vos jeux avant de les acheter !

3D Mini golf
3D Movie Maker
4th Generation
ArmorGeddon
Atomic Bomberman
Bust a Move 2
Close Combat
Cricket 97
Crush Deluxe
Cyber Cube
Cyclone
Dark Light Conflict
Esoteria
Extreme Asssault
F/A-18 Hornet 3.0
Fall Out
Fifa 97
Football Pro 97
GT Racing 97
Hellbender
Interstate 76
Jurassic War
KKND
La bataille des Ardennes
Lost Vikings 2
Lost your Marble
Magic the Gathering
MDK
Monster Truck Madness
Motoracer
Oddballz
Outlaws
Outpost 2
Pandemonium
Perfect Weapon
POD
Power F1
Pyramad
Quiver
Rayman
Rebel Moon Rising
Redneck Rampage
Return of Arcade
Space Bar Medium
Star Command
Revolution
Ten Pin Alley
Theatre of Pain
Theme Hospital
Tomb Raider (2nd Version)
Towers 2
Triazzle
Vanguard Ace
Waterworld
Web Vengeance
X-Com Apocalypse
Yoda Stories
ZAR
ZPC

PC COLLECTOR N°9 EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

Il n'est pas trop tard pour commander les anciens numéros de PC COLLECTOR.
Pour connaître le nom des démos et des jeux complets parus dans les anciens numéros de PC Collector :

3615 PC SOLUCES *rubrique* PC COLLECTOR.

(éditeur TÉOFIL 1,29 F/mn)

BULLETIN DE COMMANDE

NOM .... PRÉNOM .... AGE ....
ADRESSE ....
....
VILLE ....
CODE POSTAL .... PAYS ....

○ *Oui, je veux recevoir les numéros :*
1☐ 2☐ 3☐ 4☐ 5☐ 6☐ 7☐ 8☐ de PC Collector
avec les 3 CD pour 64 FF par numéro,
et j'ai bien noté que le port était compris.
Ci-joint mon règlement à l'ordre de PC COLLECTOR.

Signature (obligatoire)

À retourner avec votre règlement et sous enveloppe affranchie à :
PC COLLECTOR - CYBER PRESS PUBLISHING
92-98, Bd Victor Hugo, 92115 Clichy Cedex

Informatique et liberté : le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données sont communiquées à des organismes extérieurs.

Répondez-nous vite, car 30 d'entre vous seront tirés au sort et gagneront des Tee-shirts EIDOS et des stylos Parker "James Bond 007".

Merci de compléter ce sondage et de le renvoyer à :

PC SOLUCES / SONDAGE

92-98 Boulevard Victor Hugo, 92115 CLICHY Cedex.

VOUS ET PC SOLUCES :

Qu'avez-vous pensé des :

	NUL	MOYEN	BIEN	TRES BIEN	M'EN FOUS !
News	❑	❑	❑	❑	❑
Bloc-notes	❑	❑	❑	❑	❑
Sur vos écrans	❑	❑	❑	❑	❑
Les dossiers et enquêtes	❑	❑	❑	❑	❑
Les solutions	❑	❑	❑	❑	❑
Les SOS	❑	❑	❑	❑	❑
Les Triche-Trash	❑	❑	❑	❑	❑
Les concours	❑	❑	❑	❑	❑
Les guides stratégiques	❑	❑	❑	❑	❑

Vos remarques : ....

....

....

Quels types de nouvelle rubrique aimeriez-vous trouver dans PC Soluces ?
(numérotez par ordre de préférence de 1 à 7, '1' représentant le plus grand intérêt pour vous)

Aucune, votre mag' est génial .... ❑
Des previews .... __
Des tests de matériel .... __
Des dossiers pour savoir installer et configurer son PC .... __
Une rubrique Internet .... __
Une rubrique sharewares .... __
Des interviews .... __
Des reportages sur les sociétés qui développent des jeux .... __
Autres, précisez : ....

....

Seriez-vous prêt à voir réduire de quelques pages les solutions pour que nous puissions créer de nouvelles rubriques ?

❑ Oui ❑ Non

Vos remarques : ....

....

Trouvez-vous les solutions publiées fiables ?

❑ Oui ❑ Ça dépend ❑ Non

Les solutions sont-elles suffisamment détaillées (plans, images, textes...) ?

❑ Oui ❑ Non

Vos remarques : ....

....

Comment trouvez-vous les notes des jeux testés dans la rubrique «Sur vos écrans» :

❑ Bien, je suis généralement d'accord avec vous
❑ Moyen, c'est assez variable
❑ Nul, vous dites n'importe quoi

Trouvez-vous que les solutions publiées sont :

❑ Trop récentes ❑ Trop vieilles
❑ Juste comme il faut

Vous achetez PC Soluces :

❑ Uniquement s'il y a la solution d'un jeu que vous possédez
❑ Quoiqu'il arrive.

Quel est le principal défaut de PC Soluces ?

....

....

Quelle est la principale qualité de PC Soluces ?

....

....

Dans l'ensemble, êtes-vous satisfait de ce N° ?

❑ Oui ❑ Bof ❑ Non

Vos remarques : ....

....

Depuis quand achetez-vous PC SOLUCES ?

....

Trouvez-vous facilement PC SOLUCES chez votre marchand de journaux ?

❑ Oui ❑ Non

Quelle note donneriez-vous à ce numéro ? ___/20

VOUS ET VOTRE ORDINATEUR :

Indiquez-nous votre type de configuration :

PC (386, 486DX33, 486DX66, Pentium 75, 100, 133...) :

....

Vitesse du lecteur de CD-Rom (4X, 6X...) : ....
(DOS, Windows 3.1, Windows 95) : ....
Mémoire (4, 8, 16 Mo....) : ....
Taille de votre disque dur : ....
Carte vidéo (modèle) : ....
Modem : ❑ Oui ❑ Non

Quel type de matériel comptez-vous acheter dans les mois à venir ? *(précisez le type ou le modèle si poss.)*

Modem .... ❑
Imprimante .... ❑
PC *(type de config')* : .... ❑
Lecteur de DVD .... ❑
Carte 3D accélératrice (3D FX...) .... ❑
Autres, précisez : ....

....

Etes-vous abonné à Internet ?

❑ Oui ❑ Non

Avez-vous déjà consulté Internet ?

❑ Oui ❑ Non

Qu'est-ce qui vous intéresse sur Internet ?
(notez vos préférences de 1 à 5, '1' étant pour vous le plus intéressant)

Les infos .... __
Le téléchargement .... __
Le dialogue .... __
Les petites annonces .... __
La création de pages .... __

Avez-vous déjà appelé ou consulté nos services 3615 PC SOLUCES ou 0836681416 ?

❑ Oui ❑ Non

Possédez-vous une console de jeux ?

❑ Oui ❑ Non

Si oui, laquelle ? ....

VOUS ET LES AUTRES MAGAZINES :

Parmi la liste ci-dessous, quels magazines lisez-vous, et quelle note (sur 20) leur donneriez-vous ?

	Note	JE SUIS ABONNÉ(E)	J'ACHÈTE CHAQUE N°	IRRÉGULIÈREMENT	ON ME LE PRÊTE
CD LOISIRS :	__/20	❑	❑	❑	❑
CD ROM MAGAZINE :	__/20	❑	❑	❑	❑
CINÉ LIVE :	__/20	❑	❑	❑	❑
GÉNÉRATION 4 :	__/20	❑	❑	❑	❑
JOYSTICK :	__/20	❑	❑	❑	❑
L'ORDI. INDIVIDUEL :	__/20	❑	❑	❑	❑
PC ACHAT :	__/20	❑	❑	❑	❑
PC COLLECTOR :	__/20	❑	❑	❑	❑
PC DIRECT :	__/20	❑	❑	❑	❑
PC EXPERT :	__/20	❑	❑	❑	❑
PC FUN :	__/20	❑	❑	❑	❑
PC HOME :	__/20	❑	❑	❑	❑
PC LIVE :	__/20	❑	❑	❑	❑
PC MAG LOISIRS :	__/20	❑	❑	❑	❑
PC LIVE :	__/20	❑	❑	❑	❑
PC PLAYER :	__/20	❑	❑	❑	❑
PC TEAM :	__/20	❑	❑	❑	❑
PLAYMAG :	__/20	❑	❑	❑	❑
PRESQU'OFFERT :	__/20	❑	❑	❑	❑
UNIVERS JEUX & MICRO :	__/20	❑	❑	❑	❑
S.V.M. :	__/20	❑	❑	❑	❑
S.V.M. MULTIMÉDIA :	__/20	❑	❑	❑	❑
WINDOWS NEWS :	__/20	❑	❑	❑	❑
AUTRE :	__/20	❑	❑	❑	❑
AUTRE NEWS :	__/20	❑	❑	❑	❑

PARLEZ-NOUS DE VOUS :

Quel est votre genre de jeu préféré ?
(notez vos préférences de 1 à 10, '1' représentant le plus grand intérêt pour vous.)

Arcade....................	__	Doom-like....................	__
Action....................	__	C&C-like....................	__
Simulation....................	__	Gestion....................	__
Stratégie....................	__	Réflexion....................	__
Aventure....................	__	Wargame....................	__

Où achetez-vous vos jeux, votre PC et vos périphériques ?

	PC	JEUX	PÉRIPH.
Magasins spécialisés (Score Games...)	❑	❑	❑
Multispécialiste (FNAC, Mégastore...)	❑	❑	❑
Grandes surfaces	❑	❑	❑
Vente par correspondance	❑	❑	❑

Vous habitez dans une commune de :

moins de 10.000 habitants ❑
de 10.000 à 30.000 habitants ❑
de 30.000 à 100.000 habitants ❑
en région parisienne ❑

Quelle est votre profession ?

Profession libérale	❑	Commerçant	❑
Fonctionnaire	❑	Agriculteur	❑
Cadre	❑	Étudiant-lycéen	❑
Ouvrier	❑	Sans emploi	❑
Employé	❑		

Autres, précisez : ....

Comment avez-vous connu PC SOLUCES ?

Par la publicité ❑
Par quelqu'un de votre famille ❑
Par un(e) ami(e) ❑
Par hasard (au kiosque) ❑

Autres : ....

Dans votre entourage, d'autres personnes lisent-elles PC SOLUCES ?

❑ Oui ❑ Non

Combien sont-elles, à part vous : ....

Qui sont ces personnes ?

Parents	❑	Frère, sœur	❑
Enfants	❑	Un(e)/des ami(e)s	❑

Dans le cas où certain(e)s de vos ami(e)s lisent PC SOLUCES, il s'agit :

de votre PC SOLUCES ❑

de n° de PC SOLUCES qu'il(s) ou qu'elle(s) achète(nt) ❑

Et pour finir, avez-vous une remarque à formuler ? Allez-y, profitez-en pour vider votre sac, pas de pitié pourvu que ce soit constructif (si la place vous manque, vous pouvez nous écrire sur papier libre).

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

Merci de nous avoir consacré du temps pour répondre à ce sondage, et d'indiquer ci-dessous vos coordonnées :

Nom : ....

Prénom : .... **Age :** ....

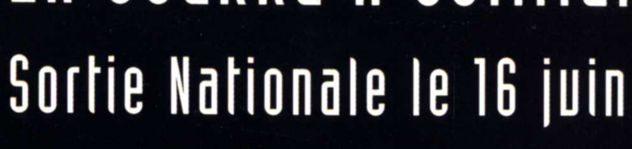
Adresse : ....

....

....

C.P. : .... **Pays :** ....

Ville : ....





ACTE 1 : INVASION

«Conquest Earth marque un bond en avant»
«Une vraie bombe... Le jeu qui renverra à l'âge de silicone les autres jeux...»
«Conquest Earth va encore plus loin»
JOYSTICK

«Conquest Earth est un gand jeu
qui fera l'effet d'une bombe»
GENERATION 4

«Il s'agit là d' un des plus beaux jeux
qu'il nous ait été donné de voir»
PC SOLUCES

Si vous n'y allez pas,
ils viendront vous chercher...







